POWER UNLIMITED

HET GROOTS... BENELUX

THE DARKNESS
EEN VERVLOEKT GOEDE GAME!

BLUE DRAGON
FEEST VOOR FINAL FANTASY FANS

DEVIL MAY CRY 4
'EASY TO PLAY, DIFFICULT TO MASTER'

METROID PRIME 3: CORRUPTION
DE HIT VAN DIT NAJAAR

UITGESPEELD! MANHUNT 2 de grens bereikt?

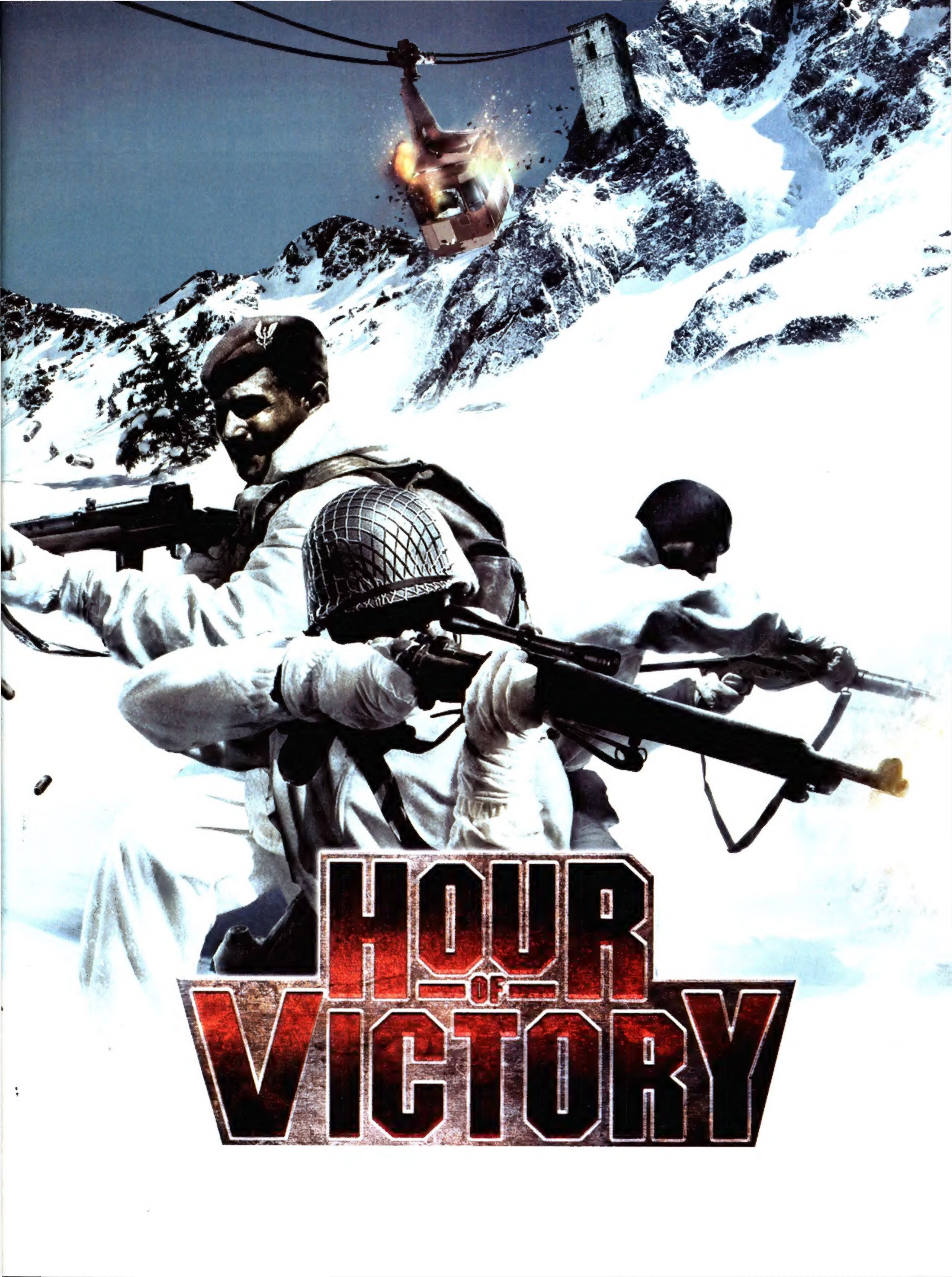
8 PAGINA'S ZOMERSPECIAL TIPS & FUN

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

WWW.POWERUNLIMITED.NL
07 AUGUSTUS vnumedia € 3,65



PLUS: MANHUNT 2, OMSTREDEN BIJ POLITICI EN NON-GAMERS • POKÉMON DIAMOND / PEARL, VERSLAVENDE SHIT • ALONE IN THE DARK: HORROR OM TE ZOENEN • MYSIMS TOVERT JE Wii OM IN EEN GEZELLIGE KLEINE STAD • HOE DENKEN "DE SLACHTOFFERS" OVER SHOOTERS • NINJA GAIDEN, GOLD AWARD • FLATOUT 2, RAMMEN, ROSSEN, BEUKEN EN RAGGEN • BONKENDE BEATS EN SUPER SNELLE SHIPS IN WIPEOUT PULSE • MERCENARIES 2, IEDEREEN IS TE KOOP • EN MEER...


HOUR
OF
VICTORY

MEER DAN GEWELD

Man, man, manhunt, het was weer eens raak de afgelopen weken. Het over het algemeen zwaar onderbelichte fenomeen gamen, haalde weer eens de media met de aloude discussie over geweld in games.
Los van het feit of het nu wel of niet terecht is in het geval van Manhunt (zie daarvoor pagina 72 en volgende), blijf ik het bizar vinden dat geweld nog steeds een van de weinige aspecten is waarmee met gamen het nieuws wordt gehaald. Zeker als je weet hoe groot deze markt is, hoeveel mensen er dagelijks plezier uit halen, hoe enorm veel creativiteit en vernieuwing er in schuilt, hoe professioneel e-sports inmiddels is, en dat slechts een heel klein percentage van de games als gewelddadig kan worden bestempeld.
Ik had hier laatst een discussie over met een journalist die ons vanwege Manhunt 2 kwam opzoeken. Hij gaf zelf aan een gamer te zijn, maar vertelde me dat het kennisniveau over gamen bij de beslissingsmakers nog vrij laag is. Zoals bij degenen die de onderwerpkeuze in de media bepalen bijvoorbeeld. Het betreft hier volgens hem vaak een wat oudere generatie, die weinig tot niets van gamen heeft meegekregen.
Toch houdt elk zichzelf respecterend medium regelmatig onderzoeken binnen de doelgroep, en dan mag je toch verwachten dat onder het kopje "Interesses" steeds vaker een kruisje wordt gezegd bij "gamen". Hierdoor zou men zich toch gedwongen moeten voelen aandacht te gaan schenken aan de verschillende aspecten van gamen. Maar goed, dan moet die keuzeoptie er in eerste instantie natuurlijk wel bij staan.

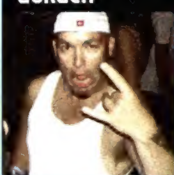


NIELS

DE REDACTIE

eSports begint langzaamaan steeds serieuzer genomen te worden. Het niveau van de deelnemers stijgt, de publieke belangstelling neemt toe en ook de mainstream media pakken het (voorzichtig) op.
Wat vinden de redacteuren eigenlijk van de eSporters zelf? Zijn het gewoon nerds, getalenteerde hobbyisten of echte topsporters?

JURJEN



Ik vind het woord 'sporter' altijd een beetje vreemd bij iemand die op z'n reet achter een computer zit. Maar goed, sport is oorspronkelijk uitgevonden om mannen te trainen voor gevechten, en ik kan me voorstellen dat kwaliteiten als slimheid, sluwheid, snelle reflexen enzo ook wel op het slagveld van pas komen. Persoonlijk speel ik vooral om avonturen te beleven en nieuwe werelden te ontdekken, dus gaat dat hele competitieve gamen een beetje langs me heen, al is het natuurlijk wel leuk dat sommige mensen hier geld mee kunnen verdienen.

STEVEN



Tja, er zijn tegenwoordig zo veel verschillende takken binnen het begrip sport. Als darten een sport is, dan is gamen dat zeker ook. Ik volg nauwlettend het officiële World of WarCraft toernooi dat momenteel wordt gespeeld, en moet zeggen dat ik het erg knap vind hoe daar wordt gespeeld.

MAARTEN



Ik ben er nog niet helemaal uit. J.J. en ik zijn vaak actief als admin bij de WCG voorronden en ik moet je zeggen dat er getalenteerde knapen tussen zitten, maar óók een hoop freaks. Toch moeten we het blijven aanmoedigen en vooral niet onderschatten, want eSports zal, of je het nu wilt of niet, alleen nog maar blijven groeien.

JAN



eSports is zeker topsport want de inzet en oefening die vereist is om de top te bereiken is enorm. Gasten die een jaar lang tien uur per dag een en dezelfde game spelen... ik moet er niet aan denken. Het grote vraagstuk is hoe je deze sport aantrekkelijk 'verslaat' en weergeeft, daar is nog veel winst te behalen.

BORIS



Ik doe zelf vooral aan Bier-sport. Daarmee train je niet alleen je rechter triceps maar ook je buitenste Bierspierus Flexibus. Het spreekt voor zich dat ik in een uitmuntende conditie verkeer!

JEROEN



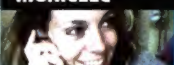
Een eSporter is een gast met een goed reactie- en inschattingsvermogen, plus dat hij de 'vreemde zaken' in een spel weet uit te buiten.

ED



Een sport wordt pas echt groot wanneer veel mensen de wedstrijden live of op tv willen zien. Ik ben zelf ooit naar Korea geweest voor de World Cyber Games en hoe tof het ook was, ik zie me daar geen seizoenkaart voor kopen. Maar ja, wie had een paar jaar geleden gedacht dat half Nederland voor de buis zou zitten om naar pijltjesgooiende bierbuiken te kijken?

MURIELLE



Ik ken twee eSporters waar je perfect een biertje in de kroeg mee kan drinken. Het zijn wel Belgen maar ja, daar kunnen ze ook niks aan doen.

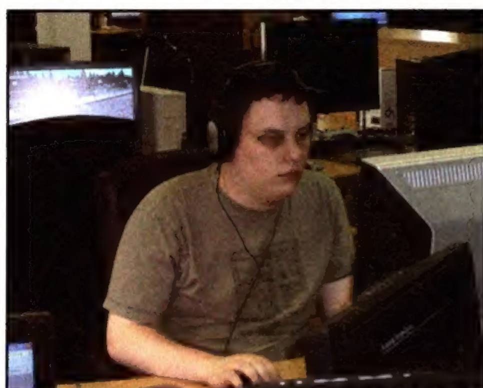
J.J.



Het is dus duidelijk dat men hier maffe antwoorden geeft uit volledig onvermogen om zelf een game goed te spelen. eSporters zijn de sporthelden van de toekomst en tegen die tijd zijn de PU-redacteuren oude, getatoeëerde mannen die alleen nog maar kunnen mijmeren over vroegah.

FOTOOTJE VAN MAARTEN

Maarten was op perstrip naar Engeland voor Sega Rally (check het op PU.NL) en stuurde ons deze foto met de volgende opmerking erbij: 'tijdens de studiotour kwam ik deze programmeur tegen. Ik vond het een inspirerend mens om te zien, en vond het op de een of andere manier ineens heel fijn om mezelf te zijn. Gek hè?' Gek? Wij hebben toch sterk de indruk dat Maarten het elke seconde van de dag fantastisch vindt om Maarten te zijn...



MANHUNT 2

Het zal niemand ontgaan zijn; afgelopen maand stond Manhunt 2 behoorlijk in de picture. In de negatieve zin van het woord. Kranten stonden er vol van en ook de verschillende media moesten natuurlijk even berichten over deze sadistische videogame.
Zo kwam Journaal op 3 bij ons langs voor een bezoekje en belde Sp!ts op voor onze mening over de game. Wij hadden het spel immers als een van de weinigen gespeeld (zie pagina 72) en dus waren wij als medium weer interessant voor de media.
De eerlijkheid gebiedt ons te zeggen dat al die 'negatieve' aandacht voor games ons eigenlijk wel een beetje de keel uit komt. Wanneer gaan we eens games in een positief daglicht plaatsen? Weet 'de buitenwereld' eigenlijk wel wat Folding@Home is? Dat de rekenkracht van de PS3 bijvoorbeeld wordt gebruikt om mee te helpen naar het vinden van een medicijn tegen kanker? Sorry, dat dit bij hoge uitzondering geen "lollig" stukkie is op deze pagina, maar dit wilde ik gewoon even kwijt.

JEROEN

UIT DEN OUDEN DOOSCH

De discussie over gewelddadige games is weer eens in alle hevigheid losgebarsten naar aanleiding van Manhunt 2. Tja, dat moet eens in de zoveel tijd nu eenmaal gebeuren.
Een dikke tien jaar geleden was dat ook het geval toen Carmageddon uitkwam, een game waarin je onder andere punten scoorde met het overrijden van voetgangers. Carmageddon werd in enkele landen verboden en in sommige landen aangepast (zombies en groen bloed) en de game werd (dus) een commercieel succes. De lezers van de PU kozen de game zelfs tot het beste spel van het jaar, maar dat was denk ik meer een statement dan een eerbetoon aan de kwaliteit van de game.
Natuurlijk kwam er een opvolger en die prijkte in oktober 1998 op onze cover. De kreet "Kan het zieker?" zal de verkoop alleen maar goed hebben gedaan...

Ed



IEMAND MOET HET DOEN

Zó, dat lijkt bijna echt, die vuurkolom die zogenaamd uit Jan z'n hand opvlamt. Ja, het bedenken van trucfoto's kun je aan onze Jan wel overlaten...
Nee, da's flauw. We zijn blij met Janneman, die voor deze rubriek altijd bruikbaar fotomateriaal inlevert. Dat ie dan achteraf een forse rekening stuurt voor het gebruikte beeldmateriaal is dan weer wat minder...





JURJEN IN TRAINING

Jurjen komen we in deze PU weer in verschillende poses tegen (zelfs poepend) maar deze op de bank met The Simpsons, gemaakt tijdens z'n EA3-trip, sprak ons toch iets meer aan.
Na deze trip was het trouwens gedaan met de drank voor Jurjen en is hij in training gegaan om zijn conditie op te vijzelen. De man wil namelijk helemaal in topvorm zijn als hij volgende maand Ed als eindredacteur gaat vervangen.
Ed wenst hem daarbij alvast sterkte en gaf, bescheiden als altijd, aan dat hij "diep respect heeft voor iemand die elk jaar opnieuw een poging doet "de onvervangbare" te vervangen".



5 YOIPOST
12 OPNIEUWS

COVERVIEW



8 ENEMY TERRITORY QUAKE WARS - PC / PS3 / XBOX 360

FIRST LOOK

25 PURSUIT FORCE: EXTREME JUSTICE - PSP / PS2
25 SILENT HILL ORIGINS - PSP

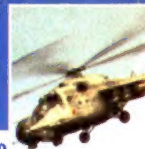
PREVIEW

34 ALONE IN THE DARK - PS3 / XBOX 360 / PC
40 BLUE DRAGON - XBOX 360
45 BOOGIE - Wii
28 DEVIL MAY CRY 4 - XBOX 360 / PS3 / PC
48 FRACTURE - PS3 / XBOX 360



42 MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES - XBOX 360 / PS3 / PS2

28 METROID PRIME 3: CORRUPTION - Wii
38 MONSTER HUNTER 2 - PSP
32 MYSIMS - Wii / DS
48 WIPEOUT PULSE - PSP



UPDATE

49 WORLD IN CONFLICT - PC / XBOX 360

REVIEW

79 DRIVER 76 - PSP
70 FLATOUT ULTIMATE CARNAGE - XBOX 360
77 HOSPITAL TYCOON - PC
66 NINJA GAIDEN: SIGMA - PS3
77 PARAPPA THE RAPPER - PSP



62 POKÉMON DIAMOND / PEARL - DS

68 RAINBOW SIX VEGAS - PSP
78 SAM AND MAX: EPISODE 6 - PC
80 THE DARKNESS - PS3 / XBOX 360

EXTRA

20 DE ANDERE KANT VAN DE LOOP: HET VIJANDBEELD IN WARSHOOTERS
50 ACHT PAGINA'S ZOMERSPECIAL
64 PRE E3 EVENT ELECTRONIC ARTS
72 MANHUNT 2: DE GRENS BEREIKT?

VAST

72 WORD ABONNEE
78 MOBILE GAMING
80 SMORGASBORD
82 FRAMEDROP



★ Brief ★ VAN DE MAAND

BROEDERSCHAP

Yo PU gasten.
Ik wilde even reageren op een brief van Luuk Tegels (#162) Hij had een verhaal waarin hij zei dat de nietjes van de PU niet goed zijn, omdat zijn PU uit elkaar viel.
Toen ik dat las sloeg mijn lichaam meteen dood, en had ik bijna de neiging mijn Xbox 360 uit het raam te gooien, want dit mag natuurlijk nooit gebeuren, gekker moet het gewoon niet worden in deze wereld. Kom nou.
Ik vind het echt verschrikkelijk voor die jongen, daarom wil ik hem helpen.
Als hij dit leest, wil ik vragen of hij jullie weer een brief wil terug sturen, waarin hij duidelijk zijn naam, gsm en adres inzet. Dan kan ik (en misschien ook andere PU lezers) mijn inmiddels uitgelezen PU, naar hem opsturen.
Ik moet alleen wel eerlijk toegeven, dat één van de nietjes niet helemaal strak meer zit, maar op het eerste gezicht zie je daar niks van, en het belangrijkste is dat alle bladzijden nog aan elkaar zitten.
Het is mij gelukkig nog nooit overkomen dat een nietje loslaat, maar ik zou me gewoon geen raad weten.
PU bedankt alvast dat ik even mocht reageren, ik wil niet zeikerig overkomen, maar dit moet gewoon even uit de wereld, dit kan gewoon niet.
Laters
Tjeerd | Internet

Zo'n vrijgevige, sympathieke, barmhartige en medemenselijke lezer moet beloond worden met een EA game naar keuze.
En die Luuk mag even langs de redactie komen. We hebben namelijk een leuk testje ontwikkeld om te kijken hoe sterk onze nietjes nu echt zijn...

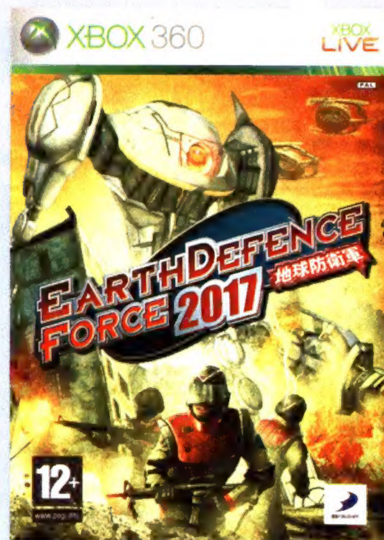


STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAILNAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

PU SCORES

Beste PU.
Ik stuur deze mail omdat ik het even over de scores wil hebben van de PU. Ik heb nooit echt veel problemen gehad met de scores, een klein beetje in het verleden (zoals de review van FFX, damn, die had Steven ofzo echt mogen doen, want Boris was daar echt niet geschikt voor, is gewoon een fenomenaal spel), maar nu erger ik me toch een beetje aan bepaalde scores, en wordt het dus eens tijd voor een mail.
Ik wil het vooral hebben over Earth Defence Force 2017. Ik dacht eerst dat deze review zo een als DOA Extreme Volleyball 2 ging zijn (die review vond ik hilarisch en super), maar deze game blijkt serieus een Gold Award te krijgen(?!).
Ergens begrijp ik Jeroen wel natuurlijk. Het is gewoon hilarische fun, en heel onserieus dit spel. Maar zouden jullie misschien rekening willen houden met de andere (echte) topgames. Want nu zit je met een fijn kutspel dat dezelfde score krijgt als MGS 3. En MGS 3 behoort tot de beste games van de PS2. Trouwens, ga je binnenkort al die onserieuze knalfestijnen 90 of meer geven? Anyways, keep it up!
Greetz,
Tommy | Internet

Jeroen zegt, ga die game maar eens spelen en als je er voor open staat dan ga je het opzeker leuk vinden, misschien wel net zo leuk als Metal Gear Solid. En Jeroen kan het weten want die is immers ook groot fan van MGS.



STILLE LIEFDE

Beste PU.
Ik las onlangs de brief van de maand van Jan Mango in de juni-editie van jullie blad, waarin hij schreef over de boost die de 'Nintendo Love Machine' aan zijn sociale- en liefdesleven heeft gegeven.
Leuk voor Mango dat hij dankzij die Wii ineens vrienden heeft en wat broek-actie ondervindt, maar voor échte actie ben je bij Nintendo natuurlijk aan het verkeerde adres. Dat hij zich dat niet realiseert! Als je een grote vis wilt vangen, dan koop je toch ook een dure hengel?!
Mijn grote vis is mijn stille liefde en ze heet Coby Bietenbrug. Ik probeer al maanden om haar bij mij thuis uit te nodigen, maar tot op heden tevergeefs. Daarnaast heb ik een blik vrienden die allen fervent gamer zijn, maar die eigenlijk nooit bij mij langskomen, weet ik veel waarom.
Maar dat gaat veranderen! Om er voor te zorgen dat het mijn vrienden en Coby aan niets ontbreekt, heb ik geen Wii onder mijn 125 cm flatscreen gezet maar een Xbox 360, voor het echte werk. Het apparaat doet alles beter dan de Wii; hij zoemt zelfs veel harder en is veel zwaarder. Ik heb 'm zo'n beetje aan alle kanten aangesloten op Xbox Live, zodat we helemaal los kunnen gaan met die stapel hele vette games waar het bloed, zweet en realisme in 720i van afdruipt (maar ik heb op aanraden van Boris ook die game met die jetsers in huis) Verder heb ik maarliefst vier joypads inclusief headsets waarvan er drie nog (steeds) fonkelnieuw zijn, klaar voor gebruik vanaf mijn leren acht-zits, nog niet ingezeten designerbankstel. Deze bank is weer omcirkeld door een dikke high end surroundset die de mp3's van KISS en AC/DC rechtstreeks je hersenstam in pompt. Tel hierbij op een blacklight, stroboscoop en rookmachine en je hebt een sfeervolle ambiance, al zeg ik het zelf (maar ik heb ook waxinelichten hoor, voor als Coby langs mocht komen).
In de hoek staat een grote Amerikaanse koelkast tjokvol koud bier en een popcornmachine die zowel zoete als zoute popcorn met boter uitspuugt in emmers van 1 liter. Het eindresultaat is al die jaren in de bijstand dubbel en dwars waard geweest, alleen ontbreekt er nog wel iets... en naast Coby zijn dat mijn vrienden...
Ik heb dit ultieme game-walhalla voor hen gemaakt, maar de laatste tijd nemen ze de telefoon niet eens op en zijn ze nooit meer thuis. Wat blijkt nou: ze lopen nu gvd al maanden te na-Wii-en bij... Jan brief-van-de-maand-juni-Mango! Krak, daar brak mijn klomp. Dat stelletje backstabbende baklappen!
Maar het ergste van alles is dat ook mijn Coby door Mango en zijn Wii is bevangen, en dat ik in nota bene de PU moest vernemen van die zogenaamde tennisles, jij sloerie! Wat moet je toch met Mango's weeweemote? Mijn joypad trilt ook! En moet je kijken hoe groot mijn harde schijf is...
Het had zo mooi kunnen zijn. We hadden samen Gears of War kunnen spelen. Jij en ik in coïtus, eh co-op modus terwijl ik m'n trigger in je druk, ik bedoel m'n trigger indruk...Ach weet je wat, bekijken jullie het allemaal maar! Kruip maar lekker casual achter die console van dat rotte stuk fruit, stelletje nerds. Ik nodig vanaf nu alleen coole gasten uit, échte gamers van de harde kern met platte duimen en eelt op de wijsvingers.
Hee lezer, ben jij een coole gast en ken je heel veel vrouwen die ook nog eens lekkere, goedgejetste wijven zijn, kom dan eens langs joh! Het is hier te gek zoals je hebt kunnen lezen. En don't worry, mijn ouders gaan meestal rond half elf slapen en ze vinden het ook heel leuk dat je langskomt. Wat is nou een of twee kopjes thee met biscuit voordat we naar boven gaan voor die brute actie? Vergeet de chicks niet!!
En Jan Mango: jij wint de game en de set, maar ik de match! Shit, ik moet naar beneden voor de thee...
Moehahaha! (en hopelijk tot gauw, et tu Coby?),
De Groentenboer (echte naam bekend op de redactie) | Internet



Het is groenteboer, zonder tussen-n, zakkewasser!

GAMEBABES

Geachte PU-journalisten.
Ik vond het leuk om in PU 162 een kleine collage van gameheldinnen te zien. Het aantal sterke vrouwen in games zou inderdaad nog wel wat groter mogen zijn.
Nu is het plaatsen van zo'n overzichtje natuurlijk wel vragen om opmerkingen van vervelende mannetjes, die een gameheldin missen. Ik ben zo'n vervelend mannetje, en ik wil bij deze dan ook twee dames noemen die ik ook graag hiertussen gezien had. Ik bedoel Samus Aran, uit de Metroid games, en Jade, uit Beyond Good and Evil.
Nu was een van de criteria dat de heldin in haar eentje een game moesten kunnen dragen, dus Jade, die zo nu en dan wat hulp kreeg van oompje Pey'j en Agent Double H, valt daarom misschien af. Maar Yuna, Rikku en Paine kregen ook hulp van elkaar, en ik laat geen



mogelijkheid onbenut om het zwaar ondergewaardeerde gameplay-juweeltje Beyond Good and Evil te pluggen, vandaar... Hierbij dus ook felicitaties aan Samus en Jade!
Groetjes!,
Rob | Zutphen

Wij hebben ook liever Samus en Jade, dan zo'n vervelend mannetje dat het beter denkt te weten.

GEEN GEZEIK

Ik wil ff zeggen dat ik vind dat al die n00bs eens een keer hun kop moeten houden over: 'mijn nietje zit los', 'waarom vindt ... die game niet cool', 'een brief aan Nintendo' enzovoort.
Die n00bs moeten eens kappen met het hemelse blad de grond in te boren. Altijd dat gezeik, alsof jullie niks beters te doen hebben, stelletje n00bs. Stuur gewoon leuke brieven in! In plaats van zeikbrieven. DE PU-4LIFE!!!
Greets
Sven d. Hartogh | Internet

Leuke brieven zijn saai.

PES 6 PERIKELEN

Beste J.J.
Toevallig heb ik je commentaar gelezen over het disconnecten in online sportgames (zoals ik het lees heb je het volgens mij over Pro Evo 6) en daar wil ik even iets over zeggen.
Ik heb zelf Pro Evo 6 op de 360 en kom ook regelmatig van die disconnecters tegen. Natuurlijk kunnen dat van die gefrustreerde niet- tegen-hun-verlies-kunnende mannetjes zijn en dat kan ook best zo zijn, maar dat is niet altijd het geval.
Ik ben namelijk ook in het bezit van een headset en dan praat je nog wel eens wat met mensen. Zo hoor ik regelmatig dingen over het online systeem van Pro Evo 6.
In Pro Evo 6 is het zo dat als jij een match creëert, dat dan iedereen tegen jou kan spelen en dan bedoel ik ook iedereen. Dus zeg dat jij een van de slechtere bent en je hebt een lage ranking. Als jij dan als slechtere gamer een wedstrijd aanmaakt, dan zitten er soms van die hele goeie gewoon te wachten totdat zo'n slechte een wedstrijd aanmaakt, zodat ze een makkelijke win kunnen hebben! Nou dat kan ik niet echt fair play noemen.
Dit is dan natuurlijk wel te wijten aan het online match systeem van Konami, dat gewoon iedereen tegen iedereen laat spelen. Maar het zijn dus ook de goede die zich niet altijd aan fair play houden zoals jij beweert in je commentaar.
Dus als dan zo'n goede tegen jou gaat spelen terwijl jij niet zo goed bent, dan is het logisch dat je dan na twee minuten 2-0 achter staat en is het ook logisch dat de wedstrijd gewoon helemaal niet leuk meer is. Die slechtere willen ook gewoon eens een keer winnen, en dat ze er dan geen tijd in stoppen dat is ook niet altijd waar, want er zijn ook mensen die zat wedstrijden hebben gespeeld en toch maar een winpercentage van 20% hebben ofzo, en dan spreek ik dus over gasten die meer dan duizend wedstrijden hebben gespeeld.
In ieder geval, het klopt dat sommige gasten vaak disconnecten (dat kan je ook zien), maar dat heeft niet altijd te maken met niet tegen je verlies kunnen maar aan het systeem dat in Pro Evo online wordt gebruikt en in mijn ogen dus ook soms misbruikt.
Met vriendelijke groet,
Tobert | Internet

Pro Evo? J.J. had 't toch over online korfbal?



KORTE VRAAGJES

**He PU gasten, koel tijdschrift!
Maar even to the point.
1. Weten jullie al wat van de Europese releasedatum van Super Smash Bros. Brawl voor de Wii?
2. Is Mortal Kombat Armageddon voor de Wii een aanrader?
3. Welke andere game voor de Wii is een aanrader?
4. Is het waar dat Kirby naar de Wii komt, zo ja weten jullie daar meer van?
5. Komt Crysis echt naar de Wii?
Nou dat waren de vragen. Alvast bedankt!
Maarten | Internet**

*1. Die datum is nog niet bekend. We hopen rond de Kerst, maar het zou zo maar het eerste kwartaal van 2008 kunnen worden.
2. Check gewoon even de vorige PU dan weet je het.
3. Probeer The Godfather eens, of anders Resident Evil 4.
4. Kirby komt zeker naar de Wii, hoe en wanneer kunnen we je nog niet vertellen.
5. Nee joh, die game kan de Wii helemaal niet draaien.*

**Yooo PU gasten.
Ik zit met een groot dilemma.
Ik wil een handheld aanschaffen maar ik kan niet kiezen. Moet ik een DS of een PSP kopen? Ga ik schrijven en mijn hersens trainen? Ga ik vechten in Naruto of Tekken? Ga ik op avontuur in Zelda? Of sluip ik langs mijn vijanden in Splinter Cell?
Ik hoop dat jullie me kunnen helpen met deze moeilijke beslissing.
Groeten.
Tom van der Voort | Internet**

Tja Tom, dat is een kwestie van smaak, zoals je eigenlijk zelf al aangeeft. Ben je meer Gordon of Joling, Bassie of Adriaan, Bos of Balkenende, BMW of Mercedes, kaal of kammen, Federer of Nadal, Vennegoor of Hesselink?

**Beste mensen van de PU.
Ik vroeg mij af.
1. Wie heeft Super Mar gecreëerd?
2. Welk jaar was dat?
3. Welk land was dat?
4. En hoe kwam hij op het idee om hem te ont werpen?
Sebastiaan | Internet**

De Japanner Shigeru Miy amoto wilde voor Ninten de Amerikaanse markt veroveren en maakte in 1981 Donkey Kong waar Mario voor het eerst verscheen.

**Yo PU gasten. Ik ga het gebruikelijke geslijm maar achterwege laten en meteen m'n vragen stellen
1. Hoeveel kost een headset voor de PSP?
2. Kunnen jullie een paar goeie PSP games noemen? Ik heb al Splinter Cell Essentials, The Godfather, Dynasty Warriors en Ratchet en Clank: Size Matters.
3. Kennen jullie een paar goeie free roaming games op de PSP?
4. Komt the Godfather: Black Hand Edition ook uit op de PSP?
Jochen Wallaert | Internet**

*1. Rond de 15 Euro.
2. Metal Gear Portable Ops, WipEout Pure, Daxte en GTA Vice City Stories.
3. GTA!
4. Nope.*

**Ik had een vraag. Aange zien mijn 360 een herrie maakt die de stofzuiger van mijn oma niet eens kan produceren, zit ik te denken om een Wii te nemen. Maar maakt die ook zo'n kabaal? En ik hoorde iets over gamen met bewegingssensoren leg eens uit.
De mazzel,
Roy | Internet**

De Wii iets met bewegingssensoren? Knap dat je onder die steen nog een mail hebt kunnen tikken. Overigens is Muriëlle zeer geïnteresseerd in de stofzuiger van je oma, dat moet een hele stille zijn.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Enemy Territory: Quake Wars houdt de shooter community al meer dan een jaar in spanning. Het moet de multiplayer shooter worden die Battlefield 2142 met de staart tussen de benen naar huis gaat sturen. Quake Wars moet dit najaar verschijnen, maar Jan kon zolang niet wachten en toog naar het Engelse Kent waar ontwikkelaar Splash Damage is gelegerd. Als een van de eersten had hij daar een speelsessie met een van de belangrijkste PC games van 2007 in wording.



Een online shooter maken is één ding, een online shooter maken die mensen maanden, zo niet jaren blijft boeien, dat is andere koek.
Splash Damage kent ondanks haar relatief jonge bestaan, als geen ander het klappen van de zweep. En het gekke is, de Engelse ontwikkelaar heeft nog geen enkele volledige game gemaakt. Hun bekendste proeve van bekwaamheid tot nu toe is de gratis multiplayer only expansion pack Wolfenstein: Enemy Territory.
Maar dat is dan ook een expansion pack die zijn gelijke nauwelijks kent. Wolfenstein:ET werd zo ongekend populair dat id Software, de makers van het origineel, de mannen van Splash bijna smeekten om alsjeblieft een vervolg te ontwikkelen. Aan dat vervolg, Enemy Territory: Quake Wars dus, wordt nu de laatste hand gelegd. De game houdt in basis vast aan de ingrediënten die de voorganger zo succesvol maakte, maar tegelijkertijd tilt men de gameplay naar een hoger niveau.

SUCCESVOLLE INGREDIËNTEN

Wat waren die ingrediënten dan precies die het originele Wolfenstein: ET zo populair maakten?
Om te beginnen waren daar de vijf klassen verbonden aan de twee strijdende partijen (in Wolfenstein waren dit Axis versus Allies) die ieder unieke vaardigheden, wapens en skills bezaten.
Nog veel belangrijker waren de verschillende objectives die zich in de maps bevonden en de core gameplay van Wolfenstein: ET vormden. Het ging een stuk verder dan 'neem dit fort in' of 'blaas dat gebouw op'. Alleen door samen te werken met je andere teamleden kon je de verschillende objectives voltooien om uiteindelijk toe te werken naar het hoofddoel.
Individuele spelers konden bovendien Experience verdienen door klasse-specifieke (sub)doelen te behalen. Bijvoorbeeld als je als medic veel teamleden oplapte, of als engineer veel vijandelijke voertuigen naar de Filistijnen blies. Met genoeg Experience speelde je weer allerlei betere skills en wapens vrij en werd de gameplay nog intenser.

GIGANTISCHE MAPS

Dit alles zien we ook terug in ET: QW, alleen nu in het (vroege) Quake universum, met andere soldaten, met spectaculaire wapens, vette voertuigen, en gigantische outdoor maps.
Maps van ettelijke vierkante kilometers blijken geen enkel probleem dankzij de nieuwe Megatexture techniek. Het hoe en waarom rond deze techniek is een heel... uuuh... technisch verhaal, maar het komt er op neer dat de makers een gigantische texture kunnen maken die de hele ondergrond beslaat. De ondergrond oogt zeer gedetailleerd maar kost tegelijkertijd nauwelijks rekenkracht om in beeld te brengen. Daarmee lijkt het benauwde 'gangetje in, gangetje uit' syndroom van id Software games tot het verleden te behoren, alsmede de 'noodzakelijke' mist aan de randen van buitenlevels. In ET: QW kun je zo ver kijken als de horizon reikt.
Veel belangrijker is echter de enorme diverse gameplay van Quake Wars. Gameplay met een overkoepelende verhaallijn die zich afspeelt voor Quake 2 en ons een oorlog voorschotelt tussen mens en Strogg.



De Strogg zijn op Aarde geland en de mensheid heeft zich vervolgens verenigd in de GDF. Het zijn deze twee strijdende partijen waar je mee aan de slag mag.

KLASSE KIEZEN

Het begint allemaal met het kiezen van een klasse aan de Strogg of aan de GDF zijde. Ik besloot om het me tijdens de eerste map niet te moeilijk te maken en koos voor een GDF Soldier. Het is een beetje een standaard Assault type voor het betere ren- & knalwerk. Daarnaast kan hij installaties en voertuigen opblazen. Het is vooral een klasse die andere teammaten beschermt wanneer deze installaties aan het hacken zijn of een radarpost deployen. En natuurlijk goed om de bodycount van de andere partij omhoog te krikken.
Maar al snel was ik uitgekeken op deze klasse en koos ik een Field Ops. Deze klasse heeft beduidend meer noten op zijn zang maar is ook lastiger om te spelen. Hij kan onder andere munitie uitdelen aan brullende teammaten ("I Need Ammo!!" en hij is de enige die artillerie-installaties kan neerzetten die over lange afstand de vijand met grof geschut kunnen bestoken.
Zo plaatste ik een rocketlauncher in de buurt van een hoofdweg. Het apparaat spuwt per salvo achttien raketten uit en jaagt iedere tank huilend uit beeld. Nog bruter is de Hammer Missile, een truck die een kolossaal kanon meedraagt dat enorme bommen lanceert. Nadeel van dit verwoestende wapen is dat je enkele seconden met een laser-pointer je doel moet aanwijzen… en de vijand deze groene straal ook ziet. Je geeft dus wel je positie weg als je deze Helse Hamertje Tik inzet.



GROTE EN KLEINE OPDRACHTEN (1)

In bovenstaande alinea schetste ik slechts het topje van de ijsberg aan mogelijkheden die ET: QW biedt want er zijn zóveel verschillende wapens, skills, machines en voertuigen… en alles heeft voor- en nadelen.



DE GAME VAN 500 MILJOEN

Stel, je bent gek van Quake en je speelt Quake III Arena dag en nacht. Je speelt het zóveel dat je ontslagen wordt.
Je krijgt al snel een nieuwe baan, aangezien je een whizzkid bent in de IT branche, maar ook bij je nieuwe werkgever ben je meer bezig met online shooters en het spelen in clans, dan met werken.
Je wordt opnieuw ontslagen en besluit met een groep vrienden een modificatie te maken voor Quake III onder de naam Quake Fortress. De mod maakt diepe indruk op de mensen van id Software en ze vragen je een expansion pack te maken. Die expansion wordt Wolfenstein: Enemy Territory, een legendarische gratis stand-alone game die ook nu nog door heel veel gamers online wordt gespeeld.
Dit alles overkwam Paul Wedgwood, inmiddels eigenaar en Creative Director van Splash Damage. Oorspronkelijk zou Wolfenstein: Enemy Territory een commerciële add-on worden, maar door problemen met de single-player werd het een freeware game. De response was gigantisch en zowel pers als gamers waren zeer enthousiast.
Het was een van de eerste multiplayer shooters die de actie van andere schietspellen wist te combineren met een perfecte balans tussen de klassen, uitdagende ingame objectives en een bevredigend experience systeem.
Fansites schoten als paddenstoelen uit de grond en tot op de dag van vandaag kun je spreken van een zeer levendige Enemy Territory community. In totaal is Wolfenstein: ET meer dan vijftien miljoen keer geïnstalleerd en zijn er meer dan een half miljard speelsessies geregistreerd.
Of ET:QW dit gaat evenaren is twijfelachtig, aangezien er nu gewoon betaald moet worden voor het spel, maar dat veel gamers naar Wedgwood's nieuwste creatie uitkijken, staat als een paal boven water.

Het grote verschil met andere multiplayer shooters zit 'm nog niet eens zozeer in die wapens en klassen; het zijn vooral de objectives die het 'm doen.
De objectives zorgen voor Het Grote Doel in een map. Het gevolg is dat A) iedereen veel minder voor eigen gewin gaat omdat je elkaar nodig

2. Vervolgens diende een van de spelers een Mobile Command Post naar de Central Outpost te rijden.
3. Als die eenmaal geïnstalleerd zou zijn, moest een GDF Covert Ops de Strogg Shield Generator hacken waardoor we met een missile strike een gat in de Strogg basis konden blazen.



hebt. B) Je altijd klassenspecifieke opdrachten kunt voltooien door op M te rammen en dat levert de al eerder aangehaalde Experience op waardoor je weer beter wordt. En C) je tevens Experience krijgt als je elkaar helpt.
Het kan dus zijn dat aan het eind van een potje of een online campagne een Engineer die niet één kogel heeft afgeschoten, de meeste punten en Experience heeft behaald. Simpelweg omdat hij het meeste gebouwd en gerepareerd heeft.

4. Als laatste dienden we ons een Strogg faciliteit in te vechten om een GDF Soldier een HE-charge te laten planten op de Contaminator.
Als je met de Strogg speelt, is het de bedoeling om al deze stappen te dwarsbomen en stand te houden binnen de aangegeven tijd.
Je begrijpt dat tussen stap 1 en 4 van alles en nog wat gaande is, en dat er heel wat voertuigen exploderen, spelers overhoop geschoten worden en kanonnen opgeblazen zijn, alvorens de GDF dan wel de Strogg als winnaar uit de bus komen.



GROTE EN KLEINE OPDRACHTEN (2)

In een van de maps die ik speelde (ik knalde over een LAN tegen (en met) knakkers van diverse ET community websites, alsook leden van het ontwikkelteam), luidde de missie als volgt: "De Strogg hebben een waterfaciliteit overgenomen en zijn die aan het vergiftigen. Aan de GDF om de Strogg Contaminator te vernietigen en de regio opnieuw in handen te krijgen."
Ik speelde met GDF en wij moesten de volgende doelen verwezenlijken:
1. Een GDF Engineer diende een brug te maken om een oversteek te realiseren.

GROTE EN KLEINE OPDRACHTEN (3)

Naast de hoofddoelen in een map, zijn er nog tal van klassenspecifieke en algemene goals waarmee je flink wat punten en Experience kunt pakken. Bijvoorbeeld het opblazen van een vijandelijk spawn point (plekken waar je terugkeert in de map) om de vijand terug te dringen, maar ook het healen van teamleden en uitdelen van munitie leidt tot een beter verloop van de strijd aan jouw kant.
De game zorgt er op deze manier voor dat er, naast het doorzeven van vijanden en dingen opblazen, altijd iets te doen is.



DE KLASSEN: STROGG VS HUMANS

De vijf klassen aan de kant van de GDF en de Strogg zijn redelijk gelijkwaardig, al hebben ze in sommige gevallen net wat andere skills of gadgets. Een beknopte kennismaking.

Soldier (GDF) - Agressor (Strogg)
De Rambo van het stel met een uitgebreide keuze aan guns waaronder een raketwerper met hittezoekende projectielen. Belangrijker nog zijn z'n timer-bommen die echter nogal wat tijd nodig hebben om geplaatst en gedetoneerd te worden.

Field Ops (GDF) - Oppressor (Strogg)
Een van mijn favoriete klassen. Deze topper kan namelijk allerhande dodelijke wapens oproepen. Naast de air strikes kan hij vernietigende structuren plaatsen, waaronder de eerder bejubelde Hammer Missile. Als hij in een goede bui is, deelt hij ook nog pakketjes munitie uit aan zijn kameraden.

Engineer(GDF) - Constructor (Strogg)
Deze knakker kan tijdbommen ontmantelen (als je snel genoeg bent), kapotte turrets repareren, bruggen bouwen, andere machines neerzetten en, heel vet, verdedigende wapens plaatsen waaronder anti-infanterie-, antivoertuig- of anti-artillerie kanonnen.

Medic (GDF) - Technician (Strogg)
Deze kan teammaten terugbrengen (met defibrillators), health uitdelen, en de Strogg versie kan daarnaast ook ammo leveren. De Strogg kan in plaats van een teammaat uit de dood terugbrengen, gevallen vijanden veranderen in een eenmalig Strogg spawnhost of spawnpoint.

Covert Ops (GDF) - Infiltrator (Strogg)
Dit is mijn nummero uno om de simpele reden dat je als deze klasse de gedaante van de vijand aan kan nemen. Als je vervolgens een basis binnensluipt en ongezien iemand een mes in zijn rug plant, blijf je in je vermomming. Daarnaast kun je hacken, een radarinstallatie oproepen die info geeft over de basis van de tegenpartij en kan je overal een cameratje opplakken om de omgeving af te speuren. Dus ook op de rug van een gigantische Cyclops Heavy Walker!


Dat zijn de beruchte Bee 52's.



Zie je wel meer in Zuid-Europese landen: beginnen ze met bouwen, maken ze het niet af. In 't Midden-Oosten daarentegen maken ze gelijk alles af.

EXPLODERENDE VOERTUIGEN

Belangrijk element in de game zijn de voertuigen, zeker omdat de maps zo groot zijn. Het toffe is dat de verschillende voertuigen stuk voor stuk realistische physics kennen. Dat betekent dat je banden van jeeps, buggy's en trucks kunt afschieten, maar ook een goed gemikte raket kan er voor zorgen dat een zwevende Strogg Desecrator als een levensgevaarlijk projectiel door het beeld slingert.
Iedere klasse kan ieder voertuig besturen dat tot zijn kant behoort, van een helikopter tot een tank, van een jeep tot een amfibievoertuig. Voertuigen zijn vooral toys om van A naar B te komen en om vanuit de lucht vijanden mee te bestoken, tenminste voor mij dan. Omdat de verschillende klassen al zoveel toffe moves en wapens hebben, en omdat je allerlei kanonnen en raketinstallaties kunt plaatsen, vergat ik soms bijna dat ik ook nog in een tank kon jumpen om de tegenpartij tot pulp te schieten. En omdat de doelen stuk voor stuk menselijk handelen vereisen waarbij je je vaak kwetsbaar op moet stellen, kan niemand zich te lang blijven verschansen in een voertuig.
ET: QW is mede daardoor een brok adrenaline en dynamiek waarin de strijd op het slagveld voortdurend kan kantelen. Heerlijk.

SPEELBAAR VOOR JE OMA

De diversiteit en veelzijdigheid van de online speelsessies verdienen een dikke pluim, maar tegelijkertijd ben ik ook erg onder de indruk van de toegankelijkheid.
Neem de opdrachten. Druk op M en je ziet een lijst van de beschikbare missies. Vervolgens kies je er een, en in de omgeving licht deze op met een helder en duidelijk icoontje, bijna vergelijkbaar als bij een (MMO)RPG. Je weet dus altijd waar je naartoe dient te sprinten/rijden/vliegen.
Ben je een engineer en moet je bijvoorbeeld een muur opblazen, dan zal je muiscursor automatisch veranderen in de betreffende handeling als je bij de bewuste muur bent aanbeland. Je hoeft nu alleen maar op de use-knop te drukken en de explosieven worden geplaatst. Zelfs je oma kan dit spelen, nou ja, bij wijze van.
Hetzelfde geldt voor onderlinge radiocommunicatie. Druk op de shortcut voor radiomenu en je krijgt een achttal korte opmerkingen. Ben je zwaargewond, dan zal jouw personage automatisch roepen "I Need A Medic!", en heb je kogels nodig dan licht de uitroep om ammo automatisch op.
Allemaal handreikingen aan nieuwkomers. En ook al zal de game voor "groentjes" wellicht wat overweldigend overkomen vanwege al die verschillende klassen, opdrachten, vaardigheden, gadgets en wapens... iedereen met interesse in multiplayer shooters zal als een blok vallen voor deze game.



Het is met bermbommen altijd de vraag: wanneer zou ie afghaan?

WANNEER KOMT IE?

Zoals iedere game waar id Software bij betrokken is, geldt ook voor ET:QW 'it's done, when it's done'. Toch zal de release niet al te lang meer op zich laten wachten. De PC versie van de game is feitelijk af maar men is nu bezig met bug fixing, gladstrijken en balanceren.
Op het moment dat je dit leest is de open bèta vermoedelijk net aan de gang, en dat is zo'n beetje de laatste fase.
Ik hoop dat het spel in augustus het licht ziet, maar september, begin oktober is realistischer.
Dat ie sowieso dit jaar nog komt, staat wel vast. ET:QW speelde namelijk zeer soepel en maakte aan alle kanten de indruk van een spel in een vergevorderd stadium.



ZORGEN OM PS3-VERSIE

ET: QW komt eerst uit voor de PC, daarnaast wordt het spel geport en doorontwikkeld voor de Xbox 360 en de PlayStation 3.
De Xbox 360-versie wordt gedaan door Nerve Software, onder andere bekend van de Xbox-versie van Return to Castle Wolfenstein: Tides of War en de add-on Doom 3: Resurrection of Evil.
De PS3-versie is in handen van ontwikkelaar Z-Axis en dat baart mij enigszins zorgen. Z-Axis heeft namelijk alleen nog maar middelmatige games op haar CV staan zoals Dave Mirra Freestyle BMX, Three Lions, X-Men: The Official Game en het tenenkrommende BMX XXX (zie screen).
Voorts komt het spel ook uit voor de Mac en komt er zelfs een Linux versie.



VERWACHTING

Het mag duidelijk zijn: ik ben erg enthousiast over Enemy Territory: Quake Wars. Dit wordt de online multiplayer shooter die Battlefield 2142 had moeten zijn. Dus Splash Damage... SCHIET OP MET DIE GAME!!!

+ Gigantische maps.
+ Zeer gevarieerde klassen bieden veel diepgang.
+ Toffe wapens, gadgets en voertuigen.
+ Geen über-PC nodig.
+ Physics voertuigen.
− Next-gen versies nog ver weg.
− Z-Axis aan het roer voor de PS3-versie? Brrrr!

JAN

ENEMY TERRITORY: QU
PC / PS3 / XB
SPLASH DAMAG
WARE / ACTIVIS
DATA
HERFST 2007



POWERSPY

- Het is toch elke keer weer schrikken als je iets over de game "Skate" van EA leest. We denken toch steeds aan iets anders als we de kop 'nieuwe foto's van Skate' op een website zien staan.
- Wat een gedoe weer rond Manhunt 2. Vanaf het moment dat de game in Engeland verboden werd, vermoedde de Powerspy al dat politicus Dijsselbloem ook hier een kruistocht tegen het heftige spelletje van Rockstar zou gaan starten.
- Vergeef het de Powerspy, maar op zo'n moment vindt hij het jammer dat Rockstar Dijsselbloem niet in de game verwerkt heeft. Als slachtoffer…
- En dat hij dan, geheel in de PvdA-traditie "Rood, Rood, Rood" mag gillen.
- Aan de andere kant, Rockstar had kunnen zien aankomen dat de fatsoensrakkers er over zouden vallen. De game is echt gemaakt om te shockeren. De verontwaardiging over de censuur is in dat licht ietwat vreemd…
- Of zouden ze het echt niet in de gaten hebben gehad. Dat ze eigenlijk een soort The Sims aan het maken waren maar ineens bij het testen van de gameplay merkten 'fuck, dat pakt wel heel gewelddadig uit', en dat ze het toen niet meer konden aanpassen.
- We doen er bij de PU alles aan om eSports wat meer geaccepteerd te krijgen bij de mainstream media. Vandaar de ondersteuning van de WCG. Maar als spelers dan nicknames als Remspoor, Appeltje, Billenkoek, De Theezakjes, Kippenei en Flopzie gaan kiezen, dan hebben we weer een boel uit te leggen.
- Klapje twee voor de PS3. The Darkness kwam in Europa eerder uit op de Xbox 360, terwijl een gelijktijdige release was gepland. De reden is onbekend.
- Vreemd bericht. Bioware, de mannen achter Knights of the Old Republic, gaan een RPG op de DS maken… van Sonic. Een voordeel voor mensen die RPG's traag vinden. Met Sonic zal het in ieder geval stukken sneller worden.
- verkopende console in Australië.
- J.J. is eindelijk een keertje down met de charts. Forza 2 op 1 en Colin McRae DIRT op 4.
- Dijsselbloem had er overigens ook geen problemen mee.
- Ik Ook leuk: de Wii is nog steeds niet uit in de v wan. Daarom importeert men daar 1. Eer en gek vanuit Japan. De prijs: brug te r als een PS3 in de Taiwanese realiseren.

KOM GRATIS NAAR DE NATIONALE WCG-FINALE

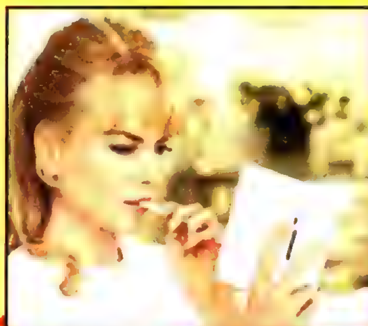
HET GROOTSTE ESPORT SPEKTAKEL VAN HET JAAR



Vorig jaar ging de strijd om een plek in de WCG-finale in Monza. Het formaat van de winnende tickets gaf toen wel wat problemen bij het inchecken op Schiphol.

Donderdag 30 augustus is het zover. De beste gamers van ons land strijden in Club Off Corso om de tickets voor de World Cyber Games 2007 in Seattle. De twee besten bij de games Need for Speed: Carbon, FIFA 07, Gears of War (4vs4), Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3, Command & Conquer 3 en WarCraft III: Frozen Throne zullen in zes zinderende finales bepalen wie er naar de VS gaat en wie er thuis moet blijven. En jij kan er bij zijn want toegang tot de finale is compleet gratis. En voor die nul centen krijg je een vier uur durende spectaculaire show voorgeschoteld met topgaming in HD (bij Xbox 360), de mogelijkheid tot vrij spelen, een DJ, een winkel met daarin games tegen bizar lage tarieven en de aanwezigheid van de PU- en Gamekings crew.
Wil je naar de finale toe? Surf dan naar www.wcg2007.nl en klik daar op de rechter button waarop 'kaarten voor de finale' staat. Vul je gegevens in, zend ze ons toe en je krijgt een mail terug die meteen je toegangsbewijs vormt.

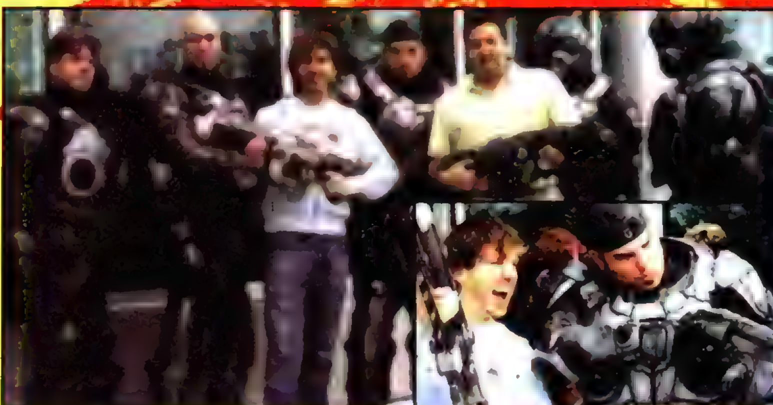
NICOLE KIDMAN SABBELT GRAAG OP EEN STYLUS



Nintendo Europe heeft Nicole Kidman gekozen om de verkoop van Brain Training 2 op de DS te gaan pushen. Of men dit gedaan heeft omdat Nicole Kidman een lekkere chick is die het publiek moet opgeilen of omdat ze dom is en Brain Traing 2 nodig heeft om haar IQ wat op te vijzelen, is onbekend. Eén ding weten we wel, het banksaldo van madame Kidman zal wel opgevijzeld worden.

GEARS OF WAR BESTAAT ECHT

De mannen van Nightmare Armor Studios haalden onlangs een leuke stunt uit door de pakken uit Gears of War levensecht na te maken en vervolgens bij de studio van Cliffy B. (met blauwe overhemd) aan te bellen, die zich natuurlijk even in een slechte film waande.
We moeten zeggen dat het geen slecht stukje cosplay is, maar nog opmerkelijker vinden wij de gelijkenis van de gezichten van de heren. Ze konden blijkbaar alleen geen neger meer vinden…



NINTENDO WERKT DRUK AAN SUPER SMASH BROTHERS BRAWL

Over het algemeen zijn we niet zo happig op het maken van een verhaal rond één enkel screenshot. Dat is ons iets te hyperigs. Want wat zegt één screenshot nu?
Voor de nieuwe Super Smash Brothers Brawl maken we echter een uitzondering omdat dit spel bij veel PU-lezers stijf bovenaan de verlanglijst staat. En we willen straks op Gameplay 07 wel veilig kunnen rondlopen.
Het screenshot toont aan dat de laatste versie van Prinses Zelda in het spel zal zitten. Je ziet haar hier een voet in een private plek van Samus plaatsen. Dus Nintendo-fans, kwijlen maar. Pas wel op je PU, want ons papier absorbeert slecht.



> "IK BETWIJFEL OF SONY ER IN SLAAGT OM PS3 HOME ECHT VORM TE GEVEN EN TE LATEN WERKEN ZOALS ZE HET ONS NU VOORSPIEGELEN. DUS MET EEN ECHT LEVENDE WERELD. PLAYSTATION NETWORK IS GEWOON GEEN XBOX LIVE, ZE KOMEN NIET EENS IN DE BUURT."

Microsoft topman Shane Kim stookt het vuurtje weer eens op.

DE MEEST NEPPE MANIEREN OM DOOD TE GAAN IN EEN SHOOTER

TOP 5 Grappig onderzoek van een Amerikaanse site. Ze probeerden te achterhalen wat de meest kutte manieren zijn waarop je in een FPS kan sterven. Hier de top-5:

5. Dood door flashbang in Counter-Strike. Als de granaat raakt, kost dat slechts 1 hitpoint, en dus is het echt heel suf als je daardoor ten onder gaat.
4. Verpletterd worden in Unreal Tournament 2003-2004. Kost slechts 1 damagepoint en dus is het uiterst pijnlijk als je door iemand op je hoofd getrapt wordt.
3. Vallen. Vrijwel alle shooters hebben afgronden en hoe vaak donder je daar niet in, al dan niet opgejaagd door je opponent(en)?
2. Dood door messteek: Vooral in CS is geknifed worden de ultieme vernedering. Alleen gamers met echte skillz lukt het... vaak bij tegenstanders die er geen reet van kunnen.
1. De Telefrag. Je staat in de portal of respawn-zone en de opponent teleporteert zich als het ware in je. Een kill die je niet zag aankomen en niks met de vaardigheden van de tegenstander te maken heeft, en dus extreem pijnlijk is.



MEER OVERLORD



Vorige maand kon je al lezen over onze Nederlandse trots Triumph Studios die met Overlord een toppertje hebben afgeleverd. Maar er is meer Overlord in de maak. Nee, geen Overlord 2 maar wel (zeer waarschijnlijk downloadable) expansion content.
Zo zijn de mannen en vrouwen uit Delft al weer hard bezig met een nieuwe multiplayer mode, een aantal nieuwe multiplayer maps en een nieuwe singleplayer campagne. Die singleplayer campagne zal een zij-verhaallijn binnen het Overlord universum gaan vertellen en zal een hoop nieuwe locaties uit de doeken doen.
Leuk Overlord weetje tot slot: op Amazon.com deed de game het erg goed met betrekking tot pre-orders. Op het moment van schrijven 'out-sold' ie games als de nieuwe Colin en The Darkness.





STOER OF JUIST SPUUGLELIJK?

Terwijl Microsoft even vakkundig als geslepen de hype rond Halo 3 opbouwt, kwam de gigant uit Seattle onlangs met een opmerkelijke aankondiging waarvan wij afvragen of dat nu meehelpt aan de populariteit van de sciencefiction shooter.
Vanaf 4 september zijn namelijk twee Halo 3-controllers te koop, alsook een draadloze headset met Halo 3-logo. Nou leuk toch? Ja, ware het niet dat ze gewoon spuuglelijk zijn, of niet dan?
De controllers komen in een Covenant en Spartan uitvoering, waarbij de totale controllers met een achtergrond uit de game ingekleurd zijn. Hierdoor lijkt het toch een beetje alsof je naar een platenhoes van Yes of Genesis zit te kijken... al zullen die twee symfobands 90% van de PU lezers geen hol zeggen.

LARA CROFT BEROOFD!

Onze Jan had zich oprecht verheugd op de Tomb Raider Anniversary Collector's Edition. Nu probeert Jan sowieso van álle games de collector's editions bij elkaar te bietsen, maar Lara's goed gevulde doos, zou bij hem een mooi plekje in z'n museum krijgen.
Echter... dat hebbedingetje kwam maar niet. Wat bleek, de vrachtwagen met de Tomb Raider Collector's Editions werd overvallen en leeggeroofd.
Dat betekent dat de Collector's Edition nu daadwerkelijk een zeldzaam object is geworden omdat heel veel winkels deze speciale versies nooit hebben verkocht.



Als je ze dus op internet mocht tegenkomen, wees dan gewaarschuwd want de kans is groot dat je gestolen waar koopt!

POWERSPY

- Pijnlijk. Rockstar heeft bevestigd dat de exclusieve episodic content van GTA IV alleen op de Xbox 360 zal verschijnen.
- En dat voor een serie die feitelijk voor een deel verantwoordelijk was voor de enorme voorsprong van de PS2 op de Xbox.
- Maar Sony hoeft niet te wanhopen. Wie weet verbiedt men de game wel helemaal. Want ja, Rockstar en dus foei!
- Aan de andere kant kun je zeggen dat die episodische content misschien het ideale businessmodel voor Rockstar kan zijn. Shit die via internet aangeboden wordt, kan immers niet verboden worden.
- GTA IV als PC-only game, dat zou een grap zijn. De Powerspy hoopt dat Rockstar wel ballen blijft houden, en dat GTA IV nu, na al die tegenslagen door censuur niet opeens een hardcore versie van Animal Crossing wordt.
- Overigens zou het wel eens gewoon een ordinaire geldkwestie kunnen zijn. De Powerspy hoorde namelijk dat er mogelijk vijftig miljoen dollar voor de exclusiviteit van de content is betaald. Rockstar wil het verhaal niet bevestigen, noch ontkennen.
- Maar waar rook is vuur, dat heeft de Powerspy aan den lijve ondervonden toen hij diep in The Darkness zat terwijl zijn omelet op het vuur stond. Maar Rockstar zal de boel niet voor niks hebben weggegeven.
- Hebben ze in ieder geval al iets verdiend, als de game straks wordt verboden..
- Dijsselbloem vindt de Wii ook tof. Alleen mag zijn zoontje er enkel heel voorzichtig mee zwaaien.
- Sony president Hirai heeft beloofd dat er volgend jaar meer dan driehonderd games voor de PS3 uitkomen (waarvan een deel bestemd is voor PlayStation Network).
- De Powerspy vindt dat echt een fantaaaaastisch bericht, maar zou liever graag nu, op dit moment, maintenant, now, jetzt een paar toffe games voor zijn PS3 willen kopen.
- Beetje vreemde uitspraak van Ubisoft baas Guillemot. Sony heeft de prijs van de PS3 spot on, helemaal goed... maar ze zullen wel binnenkort met een prijsverlaging moeten komen.
- Is dat niet iets als 'Ik ben al jarenlang door en door fan van Ajax, maar zie dit jaar liever Feyenoord kampioen worden.'



POWERSPY

- Vanaf september kunnen de Lara Croft-geile... liefhebbers Tomb Raider Anniversary in episodes downloaden van Xbox Live.
- Een vijftienjarige gast uit Miami aarzelde geen moment toen hij 's nachts hoorde dat er inbrekers in zijn huis waren die probeerden de PS3 uit de woonkamer te halen. Hij pakte zijn samourai-zwaard en ging tussen de rovers en de nieuwe console van Sony staan. Vervolgens trof hij een van de mannen vol in zijn borst.
- Die daardoor niet verwond werd, maar wel een natte slip had en snel wegliep.
- Stoere knaap dus. Hij moet echter wel wat aan zijn skillz gaan doen, want iemand met een samoerai-zwaard raken en dan niet verwonden, dat kan echt niet.
- Waar Dijsselbloem het niet mee eens is en hij heeft de jongen voorgedragen voor een lintje met als argument 'zo kan het ook!'.
- Er komt een update voor MotorStorm met daarin de Time Attack-mode die door tijdgebrek niet in de oorspronkelijke versie zat.

ACHIEVEMENTS EN GAMERSCORE: KINDERACHTIG OF COOL?

Vroeger kon je iemand vertellen dat je een spel had uitgespeeld of alle unlockables had unlocked, maar alleen als je iemand mee naar huis nam of als je alles op een memorystick had gezet, was er op de TV het overtuigende bewijs. Tegenwoordig kan op Xbox Live de hele wereld zien hoe goed je bent en hoeveel games je gespeeld hebt. Op PS3 Home moet zo'n systeem er ook komen.

Vraag is nu, zijn achievements en gamerscore cool, gá je er met andere woorden echt voor, of vind je het een neppe vorm van 'wie heeft de langste digitale penis'.



JAN: Ik vind een game uitspelen op zich al de grootste kick; al die verschillende achievements doen me niet zoveel. Het is een leuk systeem, maar ik ben er zelf niet echt mee bezig. Al was het maar omdat ik de meeste games op een debug Xbox 360 (speciale testversie voor journalisten) speel. Op het moment dat ik de full boxed copy in huis heb, ga ik niet nog eens helemaal overnieuw beginnen puur voor de achievements om dan vervolgens op Live te gaan patseren. Al heb ik wel respect voor sommige gamerscores die ik online tegenkom!



MAARTEN: Ik vind het meer een waarschuwing. Dat ik uit de buurt moet blijven van sociaal gestoorde mensen met meer dan 20.000 punten. Veel achievements getuigen in mijn ogen van onnoemelijk veel inspanning, en niet per definitie van kunde. Ik kan echter begrijpen dat als je het volle pond voor een game betaalt, je er alles, maar dan ook echt alles uit wilt halen.



BORIS: Ik geef niets om gamerpoints. Ik kijk er nooit naar en het interesseert me geen hol. Ik speel games uit op een debug en heb dus ook bijna geen gamerpoints op mijn Xbox Live account. En van al mijn achievements ben ik alleen trots op de Zombie Genocider Achievement van Dead Rising die je krijgt als je 53.000 zombies afslacht. Dat was lachen. Voor de rest speel je games voor jezelf en iedereen die stoer wil doen met zijn achievements is niet goed bij zijn hoofd.



JEROEN: Die gamerscores en achievements kunnen me echt aan m'n reet roesten. Ik heb er totaal niets mee. Ik speel een game om de beleving, niet omdat ik zo graag extra punten wil scoren om ermee te koop te lopen. Lekker belangrijk.



J.J: Dan ben ik dus de enige die het tof vindt. Of moet ik zeggen, de enige die eerlijk is? Digitale penis of niet, iedereen vindt het leuk om te kijken wie wat speelt en hoe goed. En dan vooral bij games waar je helemaal in zit. Kijk, mijn lieve collegae zeggen allemaal dat het ze niks doet, maar ze liegen. Ieder van hen bazelt al zolang ik ze ken over hun level in WoW, het aantal kills in Dead Rising, hun dikke bak uit Forza 2, hun scores bij Pro Evo of wat voor game dan ook. En als ik zuig in een spel, is men er als de kippen bij om me te dissen. Gamerscore is niets anders dan een tool om dit aanschouwelijk te maken.
Mensen vergelijken altijd. Iedereen. De grootte van de penis doet er toe, ook al ontkent iedereen het. Zo werkt de maatschappij.

HOE LANG MOET IK WERKEN VOOR EEN PS3, XBOX 360 OF Wii?

De zomer is de tijd van vakantie, pret, luieren... en werken. De vakantiebaan. Iedereen moet er aan geloven, want die achttien bier die je er per avond in Salou doorheen jaagt, moet toch ergens van betaald worden. Maar je kunt dat geld natuurlijk ook aan een nieuwe console besteden. Gegarandeerd katervrij want de komende winter zit bomvol vette games (Heavenly Sword, Halo 3, GTA IV, Bioshock, Assassins Creed, Mario Galaxy...). Wij hebben even voor je uitgerekend, op basis van het minimum jeugdloon, hoe lang je moet zwoegen voor je spelcomputer.

15 JAAR: 2,50 P/U
Wii (299,00): 120 uur werken
Xbox 360 (399,00): 160 uur werken
PS3 (599,00): 240 uur werken



16 JAAR: 2,88 P/U
Wii (299,00): 104 uur werken
Xbox 360 (399,00): 139 uur werken
PS3 (599,00): 208 uur werken



17 JAAR: 3,29 P/U
Wii (299,00): 91 uur werken
Xbox 360 (399,00): 121 uur werken
PS3 (599,00): 182 uur werken

18 JAAR: 3,79 P/U
Wii (299,00): 79 uur werken
Xbox 360 (399,00): 105 uur werken
PS3 (599,00): 158 uur werken

19 JAAR: 4,38 P/U
Wii (299,00): 68 uur werken
Xbox 360 (399,00): 91 uur werken
PS3 (599,00): 137 uur werken

20 JAAR: 5,13 P/U
Wii (299,00): 58 uur werken
Xbox 360 (399,00): 78 uur werken
PS3 (599,00): 117 uur werken

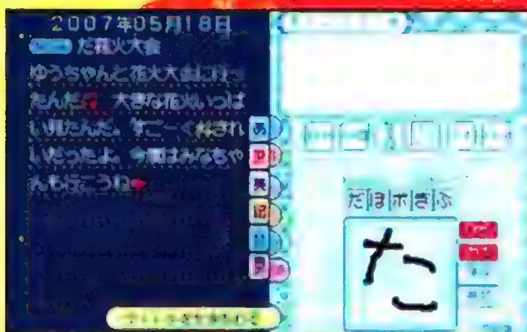


VAGE SHIT OP JE DS

In Europa kunnen we inmiddels onze hersenen trainen, maaltijden bereiden en Engels leren op de Nintendo DS, en dat lijkt best bijzonder. Totdat je ziet welke obscure programma's er in Japan voor de DS verschijnen.

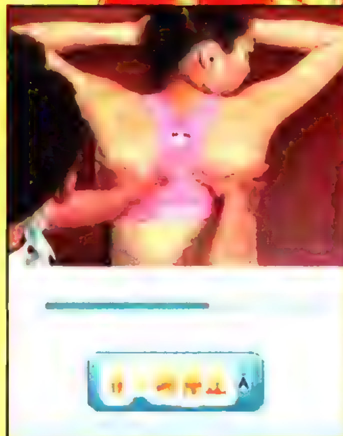
MAGIC DIARY

Je diepste geheimen toevertrouwen aan het papier van je dagboek is zoooooo jaren negentig. Een moderne puber gebruikt natuurlijk gewoon een Game Card voor de DS als dagboek. Zorg wel dat je deze Card uit je DS verwijdert als je je diepere zielenroerselen hebt uitgetikt, want niet iedereen hoeft te weten wat jij graag met de buurvrouw of een dolfijn zou willen doen.



ACUPRESSURE TRAINER

Net als de meeste mensen zijn wij niet vies van een fijne massage, helaas komen onze partners en de buurvrouw niet verder dan wat zielloos knijpen en wrijven. Daarom hopen wij met heel ons lijf dat Acupressure Trainer ook in Europa wordt gelanceerd, zodat iedereen de fijne kneepjes van het massagevak kan leren.



STOCK LESSONS DS

Mensen die net als wij chronisch rood staan, doen met Stock Lessons DS een verantwoorde investering. Dit beleggingsprogramma leidt je namelijk op tot economisch wonder, zodat je trekzeker je slag kunt slaan op de aandelenmarkt. Jan heeft al een exemplaar besteld.

FORTUNE TELLER DS

In 2010 zal ergens ter wereld een grote ramp gebeuren, Vitesse wordt in 2014 weer geen landskampioen, er komt een vervolg op FIFA 2008 en Nintendo wordt marktleider. Hoe we dat allemaal weten? Ja, dat zeggen we niet natuurlijk. Straks gaat iedereen Fortune Teller DS importeren, en zijn wij niet meer de enige die alles weten.



VISION TRAINING DS

Kijk eens aan, een programma om je visuele prestaties te trainen. Voor alle mensen die nog niet konden kijken, of zoiets. Wij zien het onszelf nog niet zo snel gebruiken, maar in Japan is Vision Training ondertussen een megahit. Dus misschien is dit kijkprogramma toch iets om in het oog te houden.

POWERSPY

- Ken je die grap van Jan die op trip ging naar New York voor Alone in The Dark...
- Hij ging niet. Terwijl alle tickets (twintig stuks) al wel waren geboekt en betaald.
- Omdat er geen annuleringsverzekering was afgesloten, vroeg Atari of Jan dan voor de lol alsnog naar NY wilde. Want tja, het was dat of een enkeltje oud papier.
- Jan vindt NY een hele leuke stad, maar om daar nu een week in zijn eentje voor de kater zijn K rond te lopen, dat kon hij aan het thuisfront niet verkopen.
- Jan, die een fervent Alone in the Dark fan is, liet het er echter niet bij zitten en regelde eigenhandig alsnog een exclusieve trip naar de ontwikkelaar van de game, Eden Studios, die in Lyon gehuisvest is.
- En daar kreeg hij uiteindelijk meer te zien en te spelen dan oorspronkelijk in NY de bedoeling was geweest. Hij was nu immers helemaal alone in the dark.
- Of is dat weer een slechte woordspeling.
- De vraag is nu natuurlijk, waarom men niet gewoon vanaf het begin een trip naar Lyon had gepland.
- Een game spelen is een game spelen, of je het nu in Tokyo of Kiev doet, het resultaat is hetzelfde.
- Maar journalisten moeten vermaakt worden en een week NY is natuurlijk vele malen hipper en cooler dan twee dagen rondlopen in Lyon.
- Bovendien speelt Central Park (het beroemde park in NY) een centrale rol in de nieuwe Alone in the Dark en de beroemde ringweg van Lyon doet dat niet.
- Zo organiseerde Ubisoft al eens eerder een King Kong trip naar New York terwijl de NY levels in KK nog niet eens 5% van de game bedroegen.
- Maar om journalisten nu op een eiland met dinosaurussen te dumpen...
- De Halo 3 multiplayer is afgelopen en de Powerspy was niet erg verbaasd dat er achterlijk veel mensen aan hebben meegedaan.
- Hij heeft zelf natuurlijk ook even meegedaan. Maar toen hij sneller afgeknald werd dan een ongewapende Amerikaanse soldaat in een soennitische wijk in Bagdad, stopte hij er maar mee.

POWERSPY

- De developer van Battlefield, DICE, heeft gemeld dat ze van hun game niet elke jaar een nieuwe versie willen maken. Het FIFA-model als het ware.
- De Powerspy begrijpt niet goed waarom niet. FIFA komt elk jaar uit omdat er nieuwe elftallen zijn. In de sport die oorlog heet heb je ook elk jaar weer nieuwe deelnemers.
- Voor volgend jaar zit hij echt te wachten op een update met de Hamas, Fatah, ETA (ze zijn er weer) en Feyenoord fans.
- Over FIFA en Pro Evo gesproken. Klasse dat de nieuwe versies veelbelovend zijn en weer alle nieuwe teams bevatten, maar kunnen beide niet beter een versie maken met slechts één team erin? Want Barcelona met Henry en Ronaldinho, wie houdt dat nog tegen?
- Sony heeft officieel gemeld dat er GEEN plannen zijn om een nieuwe versie van de PSP te maken. En al helemaal niet een met een telefoonfunctie.
- De Powerspy vertrouwt het niet helemaal. Het is een maand voor de E3, er komt een persconferentie aan van Sony waar ze de show willen stelen, en ze roepen momenteel twee dingen: 'er komt geen prijsverlaging voor de PS3' en 'we gaan geen nieuwe PSP maken'.
- Rara wat ze straks dan wel te vertellen hebben.
- Id Software is bezig met het ontwikkelen van een nieuwe engine. En dat wordt hoog tijd want elke game wordt nu zo'n beetje gemaakt met behulp van de Unreal-engine van grote concurrent Epic. En dat kan toch nooit de bedoeling geweest zijn.
- Briljant! De Anglicaanse Kerk (Kerk van Engeland) is boos op Sony omdat ze de Kathedraal van Manchester hebben gebruikt in hun shooter Resistance: Fall of Man.
- En dat hebben ze niet gedaan om de Here te prijzen. Er wordt flink geknokt in de Kathedraal. En dat kan niet volgens de geestelijke leiding
- Powerspy snapt twee dingen niet: ten eerste is die game al ruim een half jaar uit. Waarom nu komen met dit protest? We weten dat de geestelijken vaak al wat ouder zijn en dus wat trager, maar zo traag…
- Ten tweede moeten ze juist blij zijn met de aanwezigheid van de Kathedraal in Resistance.
- Komen er tenminste nog wat jongeren in de kerk.

COMMENTAAR

HET SUCCES VAN DE Wii IS NIET LOGISCH



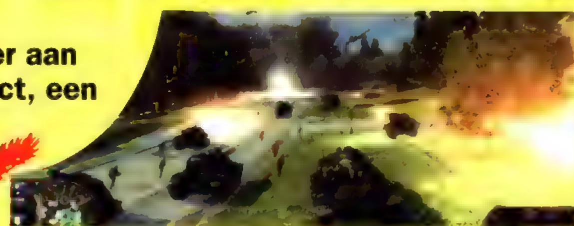
Laat ik eerlijk wezen; ik had niet verwacht dat de Wii zo'n succes zou zijn. En ook de DS had ik een veel kleinere rol toebedacht. Waarschijnlijk denk ik te traditioneel en focus ik mezelf te zeer op wat ik zelf leuk vind: realistisch vermaak dus. Jurjen wijst me hier wel eens op.
Maar ook journalistiek is het moeilijk te verklaren waarom de Wii overal de winkels uitvliegt, de Xbox 360 in verkochte aantallen al nadert en de PS3 op fikse achterstand zet. Als journalist baseer je zo'n voorspelling op de geschiedenis, op het kooppatroon van gamers. En in alle opzichten had de Wii de wind tegen.
Ten eerste was het iets extreem nieuws, ten tweede was er lange tijd weinig voorraad in de shops en ten derde, laten we eerlijk zijn, ontbreekt het aan topgames. En dat laatste aspect is normaliter echt dodelijk voor een console. Check de Dreamcast of de GameCube in het verleden. Te weinig topgames betekende uiteindelijk bij beide een tegenvallende verkoop.
En laten we even naar het heden kijken: de PS3. Die gaat nog niet echt als een speer om één reden: te weinig games die je MOET spelen. Dat prijsverhaal lijkt mij niet de oorzaak. Als je de games MOET spelen, is de prijs nauwelijks een beletsel. De PS2 was bij launch ook fiks aan de prijs en vloog wel de winkels uit.
Maar waarom werkt het gebrek aan topgames bij de PS3 (nog) tegen en is dat bij de Wii niet het geval? Ik zie de logica niet.
De verklaring kan ik alleen vinden in het feit dat mogelijk heel veel 'nieuwe' gamers de Wii omarmen. Zoals ook hele nieuwe doelgroepen de DS vonden. Misschien moet ik maar eens een cursus 'de nieuwe gamer' volgen…

J.J.

EXCLUSIEF

VIA PU.NL GRATIS WORLD IN CONFLICT SPELEN!

De wereld gaat naar de kloten… en jij kan er aan meehelpen door de bèta van World in Conflict, een veelbelovende RTS van Vivendi, te spelen.



World in Conflict is al een fikse tijd in ontwikkeling en is inmiddels in de 'speelbare bètafase'. Wat zoveel betekent dat een select gezelschap gamers het spel helemaal aan gort mag spelen zodat de developer ziet wat er allemaal nog niet goed is. Een proces dat jullie waarschijnlijk wel kennen van bijvoorbeeld de online multiplayer van Halo 3. Drie maps die gespeeld worden door de community om Bungie van de broodnodige gegevens te voorzien.

KEYCODE

Waar de keycode (de toegangssleutel tot de bètatest) van Halo 3 bij Crackdown zat en je dus om mee te doen eerst dat spel moest kopen, daar is de bètatest van World in Conflict helemaal gratis, tenminste… als je naar PU.nl gaat. Want de keycodes worden in Nederland exclusief via de site van de Power Unlimited verdeeld.
En die keycode wil je hebben, want World in Conflict lijkt een heel sterke en vernieuwende RTS te worden. Maker is Massive Entertainment die we nog kennen van de RTS Ground Control, een game die een aantal jaren terug hoog scoorde in de PU. Vooral grafisch zette GC echt de toon op dat moment. Met WIC wil Massive opnieuw de macht grijpen in RTS-land.

TACTIEK

In WiC is de Koude Oorlog nog steeds aan de gang en vallen de Russen de VS binnen en de Yanks Rusland. De vernieuwing in dit spel zit 'm vooral in de manier waarop je de oorlog binnenkomt en hoe je die oorlog vervolgens voert. Online (belangrijkste mode) kan de speler op elk gewenst moment het spel betreden, maakt niet uit hoe lang de map al bezig is.
Het doel is zoveel mogelijk controlepunten te veroveren. Hoe meer punten je in jouw bezit hebt, des te meer credits je wint. Credits die je weer nodig hebt om gesneuvelde units te laten respawnen. Precies, je leest het goed, respawnen is niet 'gratis', maar kost wat en dus komt er nog meer tactiek bij deze RTS kijken dan normaal is in het genre. Volgens ons een hele leuke ontwikkeling.
Wil jij World in Conflict als eerste in Nederland gratis en voor niets uitproberen, ga dan snel naar PU.nl en klik op de button van World in Conflict en de rest wijst zich vanzelf.
Wees er wel snel bij want het aantal mensen dat via de site mee kan doen is begrensd.





COMMENTAAR

PLAYSTATION 3 NETWORK BETAALD?



Wat een ophef weer. Een hoge pief bij Sony hint vaagjes in een interview dat het PlayStation Network in de toekomst wellicht toch geld gaat kosten en de wereld is te klein.
Het klinkt misschien een beetje betweterig, maar als het al gebeurt, zou het me niet verbazen. En als het niet gebeurt, is het een pluim voor Sony dat ze een online systeem gratis blijven aanbieden.
Immers, iedereen weet hoe duur het is om een online dienst te onderhouden. Denk niet dat Microsoft een stuiver verdient aan haar Xbox Live abonnementsgeld. Die 60 euro per jaar per Xbox Goldmember gaat rechtstreeks richting onderhoud en ondersteuning van die hele Live dienst.
Ik vond het dan ook al ambitieus van Sony om PSN gratis aan te bieden. Zeker gezien de grote plannen die het Japanse bedrijf met deze dienst heeft.
Hoe dan ook, het is allemaal nog zeer onzeker of we überhaupt moeten gaan betalen voor PSN. Vooralsnog is het gratis. Waar ik me echter wel vreselijk aan stoor is de domheid van de uitspraak van Eric Lempel die over PSN gaat. Hij was het die de poppen aan het dansen bracht met zijn uitspraak over toekomstig abonnementsgeld. Het is nog allemaal zo onzeker, dus hou je bek erover zou ik zeggen. Voor je het weet is het 'misschien' en 'eventueel' veranderd in 'feit' en 'zekerheid' en loopt half internet te huilen.
Toch, áls PSN straks een betaalde dienst wordt, is dat vanuit PR oogpunt gezien natuurlijk wel een kleine afgang. Eerst iets gratis aanbieden, zeggen dat de concurrent een geldwolf is, en een paar maanden later schoorvoetend op je beslissing terug moeten komen en zelf toch ook maar geld vragen. Als PSN vanaf 't begin betaald was geweest had je niemand erover gehoord, nu schreeuwt iedereen moord en brand.
Het is dan ook niet de eventuele betaling waar ik me over opwind, maar de domme manier waarop Sony z'n PlayStation PR voert. Van zwarte PSP's versus witte PSP's tot volledig onbegrijpelijke reclames, van cityguides die niet werken tot legio onhandige uitspraken. What's next?
JAN.

IN GESPREK MET: GUY WILDAY

CHIEF DEVELOPMENT SEGA RALLY



Guy Wilday is een man die z'n sporen in de off-road racescene wel verdiend heeft. De man werkte mee aan vier Colin McRae games en is nu opperchief van Sega Rally! Een opmerkelijke move en dus stelde Maarten hem een paar vragen tijdens een bijeenkomst in Engeland (zie ook PU.nl).

PU: Je hebt vier Colin McRae games gemaakt, en nu werk je voor Sega Rally! Dat is van Ajax naar RKC gaan. Hoe is dat gebeurd?
GW: Eigenlijk is het best grappig. Toen we bij CMR begonnen, waren we allemaal gek van de Sega Rally. We hebben zelfs de eerste CMR gebaseerd op die toffe arcade game. Nu heb ik de kans gegrepen om de game waar ik toen helemaal weg van was, weer terug te brengen.
PU: Ik kan me betere momenten bedenken om een racegame te maken, want de markt is net twee vette racegames, Forza Motorsport 2 en CMR DIRT, rijker. Daarnaast beschikken de PS3 bezitters ook nog eens over MotorStorm. Waarin onderscheidt Sega Rally zich dan?
GW: Zoals je weet was Sega Rally Classic voorheen erg succesvol. Wij wilden er graag een next-gen versie van maken, maar toch het oude gevoel houden. Dus pure fun en arcade in een echt Sega jasje. Maar we hebben met het Track Surface systeem ook wat aan het off-road genre toegevoegd. Bandensporen blijven niet alleen visueel staan, maar ook fysiek. Auto's hebben er daadwerkelijk voor- of nadeel bij als ze gebruik maken van de bandensporen die op de track staan. De baan verandert hierdoor voortdurend.
PU: Dat is een vette feature, maar wel een realistische. In een CMR Dirt zou dit bijvoorbeeld ook niet misstaan. Past dit wel bij de arcade game die Sega Rally is?
GW: Ik denk het wel, want het voegt echt een nieuwe gameplay ervaring toe.
PU: Zeg, wat voor auto rij je zelf eigenlijk?
GW: Nou, eeehm... zie je die Lotus Elise hier rechts op 't plaatje staan? Die is van mij!
PU: Waaat!? Dan heb je zeker een aparte bankrekening voor je boetes?
GW: Haha. Nou, ik rij eigenlijk nooit echt veel te hard. Ik vind scheuren over slingerende plattelandweggetjes veel leuker.
PU: Wat vind je van vrouwen achter het stuur?
GW: Haha. Voorheen had ik hier een hele duidelijke mening over, maar toen ik laatst de Indy 500 keek, werd ik aangenaam verrast door een vrouwtje dat het heel behoorlijk deed.
PU: Jullie werken met zestig man al achttien maanden aan deze game. Als jullie klaar zijn, gaan jullie dan met z'n allen op vakantie ofzo?
GW: Zeker weten, maar we maken eerst die game af.



POWERSPY

- America's Army, de game die de Irakezen hun targets heeft bezorgd, komt naar de Xbox 360. De console is megapopulair in de VS en dus vallen daar nog veel zieltjes te winnen.
- Is er eindelijk een walgelijke game, die echt bewust aanzet tot geweld, laat die Dijsselbloem niks van zich horen
- Experts hebben gemeld dat het spelen van games niet verslavend is. Men deed de mededeling op een congres van psychologen waar men bepaalt welke verslavingen veroorzaakt worden door een geestelijke afwijking zoals het geval is bij alcoholisme en drugsgebruik.
- Als we onze collegae op de E3 zien rondlopen, hebben we het idee dat de psychologen er lichtelijk naast zitten.
- Nintendo is toegetreden tot de top 10 meest waardevolle bedrijven van Japan. Het bedrijf is meer dan zes miljard Yen waard. Omgerekend is dat een hele hoop Wii's.
- Nintendo passeerde zelfs even Sony als bedrijf. En dat doet pijn in Japan waar eer echt een ding is.
- Oftewel, er zal binnenkort wel iemand 's ochtends vroeg op zijn werk merken dat zijn bureau opeens bij het raam is gezet. In Japan is dit een subtiele manier om te zeggen dat je ontslagen wordt. De baas geeft je dan de kans zelf je eer te redden en ontslag te nemen.
- De Powerspy werkt gelukkig in een kamer waar alleen een dakraam inzit.
- Onbegrijpelijke uitspraak van Sony baas Howard Stringer. Volgens hem maakt de PS3 namelijk nu al een comeback.
- Gast! De halve mensheid weet nog niet eens dat de console uit is! Hoe kun je nu al een comeback maken!
- De Powerspy is van mening dat de marketingafdeling van Sony eens goed schoongemaakt moet worden. Hij wil de oude Sony terug, die schijt had aan iedereen en gewoon riep dat PlayStation iedereen z'n ass kickte.
- The Office Game is aangekondigd. Don't worry, ook de Powerspy kreeg de schik van zijn leven toen hij het hoorde, maar het is geen game over de software die je op je PC hebt staan om te kunnen tekstverwerken en ander zaken. Het spel gaat over de briljante Engelse serie over een kantoor waar een extreem neppe sfeer hangt en de baas volstrekt gestoord is.
- Misschien moeten we die Dijsselbloem eigenlijk een baan aanbieden bij de Power Unlimited. Het toont immers keer op keer dat ie heel veel verstand van games heeft.

NEEM NU EEN JAARABONNEMENT OP

1

GRATIS TOPCOM TWINTALKER T.W.V. € 24,99

★ Bereik tot 5 km
★ 8 Kanalen
★ Monitor-functie
★ Scan-functie
★ Roger-pieptoon
★ Vervangbare riemclip
★ Vervangbaar voordeksel





2

GRATIS PU AGENDA 2007/2008 T.W.V. € 10,95

De vetste schoolagenda met veel info over games en natuurlijk de quiz, Pudoku en meer shit!

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL/ABONNEREN,

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40, mail naar

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES JOUW CADEAU!



3

12 X PU VOOR MAAR € 29,-

Elke maand het heetste game-nieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van alle nieuwste games voor alle platformen.

EEN JAARABONNEMENT POWER UNLIMITED KOST € 41,40 VOOR 12 NUMMERS.

VIG CARD, EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!



VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-5566622

7 DAGEN PER WEEK
VAN 09.00 - 21.00 UUR

partnerpress@ampnet.be of ga naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie

DE ANDERE KANT

Veel shooters halen hun inspiratie uit een oorlog die al ruim zestig jaar geleden is afgesloten. Toch blijft het thema, de setting en het verhaal (en de cash natuurlijk) veel spelontwikkelaars zodanig boeien dat we maar Duitsers blijven knallen en door loopgraven blijven kruipen. Hebben we inmiddels niet genoeg moffen stof laten happen? En, is het wel eerlijk dat we altijd de politiek correcte kant moeten kiezen? PU ging op onderzoek uit.

> "DAT WIJ DE BADGUYS ZIJN, IS GEEN PROBLEEM. WE ZIJN ZO JONG DAT WE NIETS MET DE OORLOG TE MAKEN HEBBEN."

DE TWEEDE WERELDOORLOG

Voor ons is het de normaalste zaak van de wereld om die typische, kenmerkende Duitse helmen te perforeren. We doen het immers al jaren in Call of Duty, Band of Brothers, Medal of Honor, Battlefield 1942 en al die andere WO II knallers. Duitsertje pesten is haast een deel van onze opvoeding geworden. Die gasten zijn altijd de lul.
Maar hoe kijken Duitsers eigenlijk aan tegen al die Tweede Wereldoorlog games? Spelen ze die überhaupt wel? Kiezen ze dan steevast voor de Duitse kant en laten ze zich massaal afknallen of kiezen ze de Geallieerden en schieten ze hun voorouders aan gort? We vroegen het aan Matthias, een fanatieke Duitse gamer.

Naam: Matthias Krauß

Leeftijd: 16

Speelt: 6 - 10 uur per dag

Genre: MMORPG's en shooters



PU: Welke shooter vind je het vetst?
MK: Call of Duty.
PU: Dat is dus een WO II game! Wat vind je als Duitser van die games?
MK: Interessant, want zo leer je al spelende over de geschiedenis.
PU: Klinkt wijs voor een 16-jarige.
MK: Hèhè. Ik vind wel dat er te veel WO II games op de markt zijn. Het scenario is inmiddels aan alle kanten uitgemolken. Developers moeten met nieuwe settings komen. Daarom ben ik ook erg gesteld op Crysis en Half-Life.
PU: Waarom denk je dat WO II spellen zo populair zijn?
MK: Mensen zijn over het algemeen geïnteresseerd in de Tweede Wereldoorlog. Logisch, want het ging de hele wereld aan. En andersom hebben veel kwalitatief goede shooters dit thema als uitgangspunt.
PU: Spelen veel Duitsers deze oorlogsgames?
MK: Ja, sowieso al m'n vrienden.
PU: Dat hadden we niet verwacht...
MK: We spelen games voor de fun. Ik weet wel dat wij de bad guys zijn maar dat is geen probleem. We zijn zo jong dat we niets met de oorlog te maken hebben, behalve dat we Duitser zijn. Het is niet zo dat wij een schuldgevoel hebben.
PU: Welke kant kies je als je online gaat fraggen?
MK: Dat ligt aan de indeling van de map en waar de beste wapens liggen. Meestal is dat de kant van de Geallieerden.

MEEST GEHAAT: DE CAMPER

De camper is in elke shooter de meest gehate man. De camper beschikt over een flinke dosis lafheid. In een donker hoekje staat je stiekem te wachten om iedere onoplettende tegenstander vol lood te pompen. Het is zwak en deze manier van spelen benadert zelfs het beruchte cheaten. Helemaal als de camper in kwestie de spawnplaats als target neemt...

GEWELDDADIGE GAMES IN

Games zijn in Duitsland regelmatig onderwerp van discussie. Met name de media en de conservatieve regering zijn als de dood voor een herhaling van de geschiedenis of een geflipte gamer die z'n klas uitmoordt. Onder het mom van 'geweld in games leidt tot geweld op straat', proberen ze de jeugd het gamen te ontmoedigen. Gevolg is dat je groen bloed ziet op plaatsen waar je liters ketchup zou verwachten en dat er strenge controles bij het aanschaffen van games zijn. Sommige games komen zelfs nooit in de Duitse winkels terecht.


Postal II



Naam: Leonard Hecker

Leeftijd: 18

Speelt: 5 uur per dag

Genre: RTS, MMORPG's en shooters

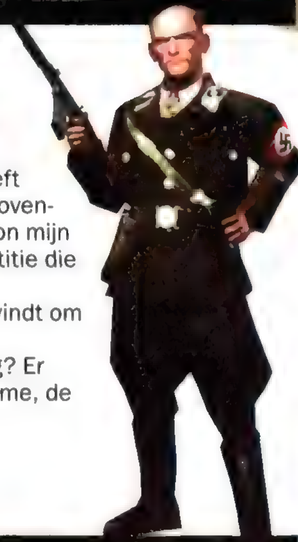
PU: Als ik 16 ben in Duitsland, kan ik dan GTA kopen?
Nee, daar moet je 18 voor zijn, net als voor WO II shooters.
PU: Speel je veel games met groen bloed?
Ja, in de Duitse Unreal Tournament zit zelfs helemaal geen bloed. In Counter-Strike gaan spelers zitten als ze doodgaan. Ook Hakenkruizen zijn niet te zien in WO II shooters. Het zijn gewoon kruizen.
PU: Geen bloed? Is dat niet boring?
Nee, het gaat toch om de gameplay, niet om het bloed.
PU: En dat vinden je clanmaatjes ook?

VAN DE LOOP

HOE ERVAART EEN DUITSER, IRAKEES OF VIETNAMEES OORLOGSHOOTERS?


Medal of Honor: Allied Assault

PU: Echt? Vind je het dan niet erg om op gasten in Duitse uniformen te schieten? Heb je dan niet het idee dat je op bijvoorbeeld je eigen opa aan het knallen bent?
MK: Nou, ik heb geen familie die een relatie heeft met de oorlog, dus dat gevoel ken ik niet nee. Bovendien gaat het slechts om een game. Ik wil gewoon mijn tegenstanders killen. Het is gewoon een competitie die ik moet winnen.
PU: Denk je dat de rest van de wereld het leuk vindt om z'n magazijn op jullie Duitsers te legen?
MK: Ja, dat weet ik wel zeker, maar wat dan nog? Er zijn grotere problemen in de wereld. Het terrorisme, de opwarming van de Aarde...
PU: Klinkt wijs voor een 16-jarige.
MK: Hèhè.



ZOMBIES KNALLEN

Moslim of Christen, Amerikaan of Duitser: zombies killen vindt iedereen heerlijk, getuige het grote aanbod in dit genre. Maar hoe ervaart een zombie het nu om constant z'n eigen ras aan flarden te knallen? We vroegen het er eentje uit Dead Rising:
PU: Wie zijn jullie eigenlijk?
Wheeuuaaaoooorgghh grrl
PU: Waarom vinden we het dan zo leuk om jullie massaal uit te moorden?
Grrrmbl wwoaaaaaarrgg mooeehaaaaarrhh!!
PU: Oké, nu wat anders. Hoe ziet een hete zombie chick eruit?
Mwooaaaargggghhh.
PU: Wat is je stopwoordje?
Euhheeeeeuuuuhh
PU: Hoe is de catering bij jullie?
Muuwhrrooarrr
PU: Wat vinden jullie van de Amerikaanse president George Bush en zijn bewind met betrekking tot de belegering van Irak en het besluit om dit voorlopig te continueren omdat dit volgens zijn visie de enige manier is om de aanhoudende dreiging van terrorisme te stoppen?
Hwhuh!?

MEEST FRUSTREREND: DE SNIPER

De sniper heeft in tegenstelling tot de camper wel enige kwaliteiten. Het ontbeert de sniper echter aan inspiratie en uitdaging als deze gaat campen.
Een campende sniper is zo mogelijk nog fouter bezig dan het organisatiecomité dat Gerard Joling, Gordon en Rene Froger tegelijkertijd in hetzelfde stadion laat optreden.

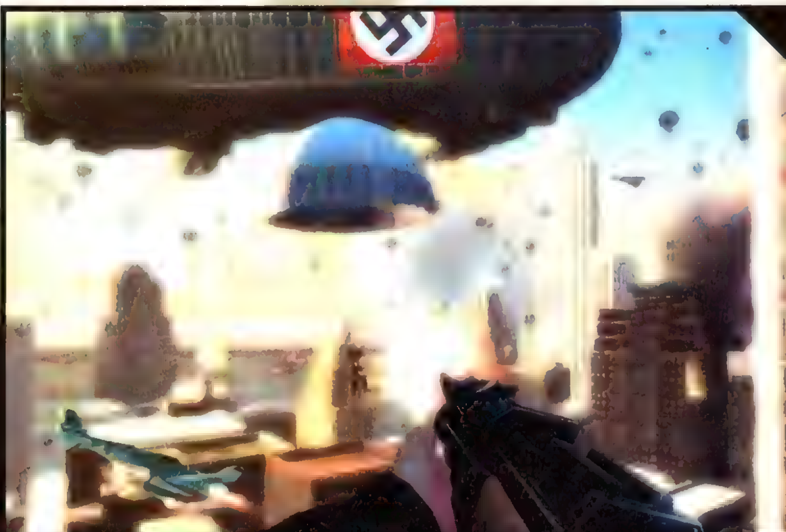

Call of Duty 3

DUITSLAND

LH: Ja, de meesten wel.
PU: Download je wel eens Amerikaanse versies van games dan?
LH: Nee, maar het is wel mogelijk om ze in een gameshop te kopen. Vaak hebben ze het 'onder de toonbank' als je de verkoper er naar vraagt.
PU: Zijn er veel games verboden in Duitsland?
LH: Ja, best wel. Meestal zijn het bloederige shooters als Doom, Return to Castle Wolfenstein, Postal enzo.

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

Eindelijk een game waarin de Duitsers de WO II gewonnen hebben! Het klinkt raar, maar in de game Turning Point: Fall of Liberty is het toch echt zo.
De volgende stap van de Germanen? Amerika! De Duitsers vallen de States onder andere binnen via New York. Helaas stopt hier de vernieuwende invalshoek van de game die ontwikkeld wordt door Spark Unlimited (je kent ze van Call of Duty: Finest Hour). Want jij moet als speler wederom die nazi's stoppen. Codemasters gaat de game uitgeven.


Turning Point: Fall of Liberty

VIETNAMOORLOG

Ook de Vietnamoorlog is een geliefd thema in shooters, en die vond korter geleden plaats. Onze eindredacteur heeft naar eigen zeggen nog met de Nederlandse vlag op Hamburger Hill gestaan, maar eerlijk gezegd vermoeden we dat hij in de war was met de Eerste Wereldoorlog begin vorige eeuw.

Er zijn genoeg games die op de oorlog in Vietnam gebaseerd zijn. Denk aan VietCong, Battlefield: Vietnam, Shellshock Nam '67 en Conflict: Vietnam. Vanzelfsprekend kies je hier (ook) voor het Amerikaanse leger en doorzeef je alles wat maar een beetje op een spleetoog lijkt. Wordt de Vietnamese gamer daar blij van?
De Vietnamees Phong Huy Tran vertelde ons er het volgende over.



Naam: Phong Huy Tran

Leeftijd: 23

Speelt: Vier keer per week

Genre: Shooters, adventures en sportgames

PU: Wat vind je van games die de Vietnam oorlog als thema hebben?
PHT: Wel interessant, maar niet zo tof als WO II games. Die oorlog was simpelweg veel groter.
PU: Wat weet je over de oorlog?
PHT: Ik heb regelmatig verhalen gehoord van familie hoe zij de oorlog hebben ervaren. Veel mensen maken de fout door alle Vietnamezen over één kam te scheren. Het was namelijk een oorlog tussen Noord- en Zuid-Vietnam. Het noorden was communistisch en steunde de Vietcong, maar het zuiden dacht net als de VS democratisch en werd door de Amerikanen gesteund.
PU: Vind je dat het realistisch is verwerkt in de games?
PHT: Redelijk. Ik ken als Vietnamees de taal en cultuur en vind het soms een beetje simpel en speel het met een knipoog.
PU: Spelen veel Vietnamezen deze games ook?
PHT: Zeker, alleen heeft 't een extra lading, want het heeft met onze (voor)ouders te maken. Games spelen echter geen grote rol in Vietnam. Mensen hebben weinig vrije tijd en weinig geld. School en familie nemen een veel belangrijkere plaats in.
PU: Wat vind je er van dat je Vietnamezen moet afschieten?
PHT: Een game is een game, dus ik neem het niet al te serieus op. Vietnamezen, Amerikanen, Duitsers: ze zijn allemaal vijanden in shooters.
PU: Heb je dan niet het idee dat je op je eigen volk aan het knallen bent?
PHT: Nee, want ik weet dat de Vietcong geen goede bedoelingen had. En als ik toch mijn "eigen volk" neer moet schieten, dan liever de Vietcong.

TOP 5 LEKKERSTE KILLS

•HEADSHOT
Het hoofd is de machinekamer van het lichaam. Een hit is altijd fataal. Het vereist enige precisie, maar een klassiek headshot is altijd lonend en mooi.

•GRANAAT
Een welgemikte granaat om zo een op het eerste gezicht onverslaanbare groep vijanden op te blazen.

•KETTINGZAAG
Je slachtoffer in tweeën zagen is lomp, maar voelt wel oppermachtig.

•ROCKETLAUNCHER
Een long range kill met een rocketlauncher is een kill waarmee je het bloed onder de nagels van je vijand vandaan kunt halen.

•MES
Alleen een ijskoud biertje op een zomeravond in augustus is lekkerder dan -zonder ammo op zak- iemand van achter besluipen en met een (kartel)mes z'n strottehoofdje door te snijden.


Conflict: Vietnam


Men of Valor: The Vietnam War

IRAKEES SPEELT

Naam: Wisam

Leeftijd: 23

Speelt: Dagelijks

Genre: Shooters, actie



De WO II is afgelopen, net als de Vietnamoorlog, maar in het Midden-Oosten is het nog altijd onrustig. Op het moment dat we onze privéjet pakte, begon Ed z'n kunstgebit te klapperen, en dat is altijd een slecht voorteken. We zijn dus maar thuis gebleven en hebben het internet afgestruind naar een Irakese gamer. En die vonden we!

Vier uur in de rij voor gas. Gas? Waar heb je dat voor nodig, zul je denken. Wisam, een Irakese gamer, heeft die brandstof (150 euro per maand) nodig voor z'n gas stroomgenerator. Anders kan hij niet gamen, want stroom is geen garantie in zijn land.
Huh? Gamen? Een Irakees? Jazeker. De 23-jarige gast speelde tot voor kort Desert Combat, een populaire mod voor Battlefield 1942 waarin je met moderne wapens de oorlog in het Midden Oosten uitvecht.
Net als z'n leeftijdgenoten speelde hij met de Amerikaanse troepen. Niet omdat hij nu zo'n fan is van die rakkers die z'n land overhoop geschoten hebben, maar omdat de wapens z'n interesse trokken.
De enige game waar Wisam ondanks het geweld geen genoeg van kan krijgen, is Grand Theft Auto: San Andreas. Daar maken hij en z'n vrienden graag een uitzondering voor.
Vreemd eigenlijk, want Wisam zegt dat wat je in die game kunt doen, hem en z'n vrienden doet denken aan Bagdad: motors stelen, iedereen neerknallen, raketten schieten enzovoort.

ALIVEINBAGHDAD.ORG

Met gevaar voor eigen leven filmen de Palestijnse Omar Abdullah en de Amerikaanse Irak-geobsedeerde Brian Conley verschillende Irakezen voor

ETHNIC CLEANSING

Etnic Cleansing is nog weirder dan Battle Raper (matten en verkrachten). In deze zieke game (die logischerwijs nergens gereviewd is) moet je als skinhead of clown met een witte muts van de Klu Klux Klan in ghetto's iedereen die ook maar een tintje op z'n gezicht heeft neerroffelen. Negers, latinos en alles wat erop lijkt moet dood...
Vervolgens zijn de Joden aan de beurt met als eindbaas de Israëlische Minister Sharon, die anders de wereld over zou nemen. Eigenlijk willen we hier verder ook niet meer aandacht aan schenken. Sigh.

GOED OF SLECHT?

Opmerkelijk dat Duitse en Vietnamese gamers het helemaal niet erg lijken te vinden om met een gun hun "eigen" manschappen neer te maaien. Wij vroegens ons af hoe wij zouden reageren als we in een of andere 17e eeuwse setting op foute Hollandse slavendrijvers zouden moeten knallen... Of wat te denken van een game die speelt in het Indonesië van eind jaren veertig van de vorige eeuw? Daar hebben de Nederlanders zich ook niet altijd even fraai gedragen.
Enfin; in WO II shooters zijn wij als spelers vrijwel altijd de good guys, maar in games waar de keuze wat minder historisch bepaald is, kiezen we graag de evil side. Zo spelen bijvoorbeeld Maarten en Steven altijd Horde in World of WarCraft.
Hoe zit dat eigenlijk bij de rest van de redactie als er een keuze is tussen de brave kant en de dark side? En, zouden ze ook nog de Geallieerden willen spelen als je wist dat de Hollanders en Amerikanen slechteriken waren?

Slecht is altijd leuk. Iedereen wil van binnen slecht zijn. En zijn Amerikanen zo goed dan? Die hebben ook bad shit gedaan in de oorlog.


J.J.

Ik kies meestal Mario, maar dat komt omdat hij er gezellig uitziet, zo met die snor enzo. Meestal, of eigenlijk altijd, is hij ook een prettige allrounder. Soms kies ik ook wel eens Waluigi of Bowser of Wario, maar meestal niet want het zijn maar rare kwasten eigenlijk.


JURJEN

Eerlijk gezegd maakt het mij niet zo heel veel uit of ik nu goed of slecht speel. Zolang de game mij helemaal naar binnen weet te zuigen, zal ik me kostelijk vermaken, ongeacht de politieke correctheid van een bepaalde kant.


JEROEN

Ik denk dat het in mijn geval vooral met sympathie en afkeer te maken heeft. Ik zou niet graag een islamitische terrorist spelen en Bayern München of Chelsea zal ik ook niet snel kiezen in een voetbalgame. Als iets verder van je weg staat, zal die keuze veel minder op die gronden gemaakt worden. Zo zou ik in een Vietnam shooter best de kant van de Vietcong willen spelen.


ED

Ik moet je eerlijk zeggen dat ik vaak misselijk word van al die braveriken met hun heldhaftige kontenmuziek. Nee, ik ben liever rebels en evil in videogames. In het echte leven ben ik natuurlijk goudeerlijk, braaf en goed bezig.


MAARTEN

In een fictieve setting speel ik vrijwel altijd met de bad guys, die zien er visueel nu eenmaal interessanter uit. Maar in een offline omgeving met het juiste verhaal en met morele implicaties gekoppeld aan mijn handelingen, merk ik dat ik soms zo'n watje ben dat ik de goedzak ga lopen uithangen.


STEVEN

WO II shooters zijn redelijk zwart-wit maar ik heb niet het idee dat ik in BiA tegen de duivel speel, wel tegen de vijand. Anders is het wanneer games als Overlord en Dungeon Keeper het 'evil zijn' met een flinke scheut donkere humor brengen. Wat mij betreft wisselt het per game en per setting.


JAN





AMERIKAAN

AliveInBaghdad.org. Politiemannen, artiesten en burgers; de cameraman en de journalist proberen het verhaal van zoveel mogelijk mensen vast te leggen. Zo ook dat van Wisam (wiens naam om veiligheidsredenen natuurlijk niet echt Wisam is). Wisam gaat de deur liever niet uit om nieuwe games te kopen. Bang dat hij geraakt wordt door een autobom of iets dergelijks. Daarnaast wil hij zo snel mogelijk het land uit want pas dan weet de aan de Universiteit van Bagdad afgestudeerde gameliefhebber dat hij z'n leven veilig is. En dat hij in vrede GTA IV kan spelen.

DE OMGEKEERDE WERELD

Niet elke Duitser, elke Vietnamees en elke gamer uit het Midden Oosten wil met Amerikanen spelen getuige de game: "Night of Bush Capturing".
Het Global Islamic Media Front (GIMF) (een organisatie die ook wel een verlengstuk van Osama bin Laden wordt genoemd) heeft nog geen jaar geleden de game 'Night of Bush Capturing' gereleased.
Het is een game die draait op de engine van het al eerder verschenen 'Quest for Saddam', en is een first-person shooter waarbij je in de huid kruipt van... een Jihad strijder!
Het doel van het spel zal je ongetwijfeld niet verrassen. Dat is natuurlijk eindbazen Bush en de gewezen Britse Minister President Blair omleggen. Dat doe je door eerst zes levels te doorlopen die constant gevuld worden met foto's van Bush en Arabische spreuken. Daarnaast hoor je continu muziek (het schijnt Jihad muziek te zijn) die nog minder te pruimen is dan Frans Bauer.
De levels hebben namen als 'Jihad beginning', 'American's Hell' en 'Bush hunted like a rat.' Heb je de Al Qaeda game uitgespeeld? Dan hoor je "Takbir Allahu Akbar".
Als we GIMF mogen geloven, is de game gericht op kinderen. Jammer dat het eruit ziet alsof hij uit het Stedelijk Museum is gestolen.
Saillant detail: de mysterieuze makers van de game zijn in Groot Brittannië gevestigd.



NU BIJ FREE RECORD SHOP

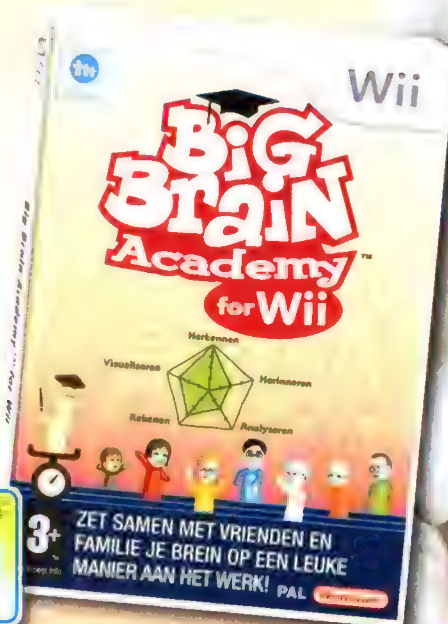


MEER BRAIN TRAINING
NINTENDO DS

29⁹⁹

NU MET GRATIS KEY FINDER

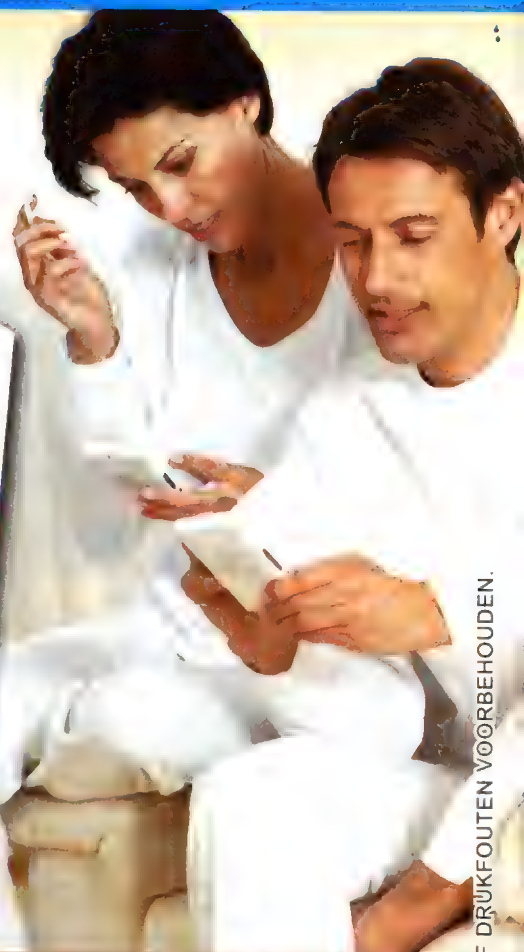
OP=OP



BIG BRAIN ACADEMY
Wii

Nintendo

~~49⁹⁹~~ 29⁹⁹





WORLD OF WARCRAFT
PRIJS PER STUK 19⁹⁹





~~54⁹⁹~~ 44⁹⁹

BURNING CRUSADE
PRIJS PER STUK 34⁹⁹



free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT

www.FreeRecordShop.nl

Deze actie is geldig van 21 juli t/m 5 augustus 2007 en geldt niet i.c.m. andere acties

WIJZIGINGEN IN AFBEELDINGEN, PRIJZEN EN/OF DRUKFOUTEN VOORBEHOUDEN.

SILENT HILL ORIGINS

In ons testhok hebben we verlichting die reageert op elke beweging. Alleen als je heel stil blijft zitten, zoals Jeroen deed met de PSP in z'n knuistjes, dan wordt het na enige tijd donker. En als je dat overkomt terwijl je Silent Hill speelt, is dat best een beetje eng.

Horror games hoor je met het licht uit te spelen. Je wordt dan als het ware in het spel gezogen en ieder vreemd geluidje dat je in je omgeving hoort, versterkt het onheilspellende gevoel.
Ik speelde deze hele vroege versie van Silent Hill Origins op de PSP debug. Dat is een PSP die vastzit aan een kleine computerkast. Niet echt draagbaar dus. Zo zat ik dus op een stoel achter een bureau, een vaste omgeving zonder al te veel afleiding. Niets stond me dan ook in de weg om één te worden met de game. Helemaal niet toen het licht plots doofde...



Na verloop van tijd krijg je die nurse monsters aardig onder de knie.

MISTIG

De rillingen lopen over mijn rug als ik, in de huid van Travis O'Grady, mezelf een weg baan door de dichte mist. Het is onheilspellend stil als ik voor de deur van het ziekenhuis van Silent Hill stilhoud. Hier moet ze liggen, bedenk ik me. Een paar uur eerder redde ik een ernstig gewond meisje uit een brandend huis, en ik besluit, tegen beter weten in, even binnen te gaan kijken.
Mijn voorgevoel blijkt juist. Ik ben nog geen minuut binnen of ik word al aangevallen door de bekende nurse monsters. Ik had de waarschuwing ook niet moeten negeren. Mijn transistorradio begon al vreemd te ruizen en ook het beeldscherm sneeuwde een beetje. Ik wist dat ze kwamen.
Gelukkig kan ik me met behulp van rondslingerende objecten redelijk staande houden te midden van alle monsters.



IN HET DONKER

Het draait natuurlijk niet alleen om schieten en rammen; Silent Hill staat ook bekend om haar vele raadsels. Geen breinbrekers maar meer speurwerk waarbij je op zoek moet naar de juiste puzzelstukjes. Zo moest ik plastic ingewanden zien te vinden en moest ik op zoek naar de combinatie van een kluis die bestond uit drie leeftijden, die in bloed op de muren waren gekalkt. Het is duidelijk dat Silent Hill Origins, een prequel van Silent Hill, een angstaanjagende game is, maar dan moet je wel in het donker zitten...

VERWACHTING

Het kan nog alle kanten op met Silent Hill Origins. Zolang het haar onheilspellende en angstaanjagende karakter kan behouden, hebben we goede hoop.

+ Ziet er gruwelijk uit.
+ Nurse monsters.
- Puzzels te makkelijk.



JEROEN

SILENT HILL ORIGINS
PSP
KONAMI
1 SPELER
OKTOBER 2007

PSP / PLAYSTATION 2

PURSUIT FORCE
EXTREME JUSTICE

Pursuit Force voor de PSP kwam destijds als een verrassing. Een game die je het gevoel gaf alsof je de vetste actiescènes van het witte doek naspeelde, was er nog niet. Extreme Justice lijkt z'n sfeervolle voorganger zelfs te gaan overtreffen.

Pursuit Force is nog steeds een van de leukste games ooit op de PSP. In deze game nam je de rol aan van een heldhaftige politieagent die een avontuur beleefde waarin het net leek of je in je eigen actiefilm figureerde.
Je sprong van auto naar auto terwijl je al knallend de bestuurders om zeep hielp.
Het spel was fantastisch, zelfs op het kleine scherm van de PSP, en liet zien dat dergelijke games ook best op een handzame spelcomputer gespeeld kunnen worden.





Beetje dom om de bestuurder neer te knallen als je een heuvel af scheurt. Naja, hij is niet voor niets bij de politie.

EXTREME JUSTICE

Extreme Justice gaat nog een stapje verder dan het origineel. Er is niet alleen gesleuteld aan de looks maar ook de feel is onder handen genomen. Zo liggen de voertuigen wat beter op de weg en is de besturing van de vierwielers, hovercrafts en motoren een stuk beter uitgewerkt. Er kan nu al powerslidend door bochten gegleden worden bijvoorbeeld. Je hebt meer het gevoel van controle over de wagens.
Ook de moeilijkheidsgraad is aangepast. Was het origineel nog nagelbijtend moeilijk, Extreme Justice is wat dat betreft beter behapbaar.

BLOCKBUSTER

Grootste vernieuwing ten opzichte van het origineel schuilt in de Big Boss battles. Dit zijn actiescènes die zich afspelen op voertuigen, geïnspireerd op films als James Bond en Indiana Jones. Denk daarbij aan een scène waarbij James Bond over het dak van een trein naar de locomotief probeert te komen of Indiana Jones die het aan de stok heeft met een tank, zoals in The Last Crusade.
Het geeft het geheel een wat meer episch gevoel en dat wordt nog eens versterkt door een meer verhaal gedreven avontuur, waarin je bijgestaan wordt door een hecht team. Alles duidt erop dat Pursuit Force Extreme Justice wederom het blockbuster gevoel naar de PSP weet te brengen.

VERWACHTING

Pursuit Force Extreme Justice oogt verzorgd; alleen nog even afwachten hoe moeilijk de gameplay uiteindelijk wordt.

+ Snel.
+ Lekker speelbaar.
- Te moeilijk?



JEROEN

PURSUIT FORCE EXTREME JUSTICE
PSP / PS2
SCEE / SCEB
1 - 4 SPELERS (1 - 2 PS2)
VERWACHT SEPTEMBER 2007

DEVIL MAY CRY 4

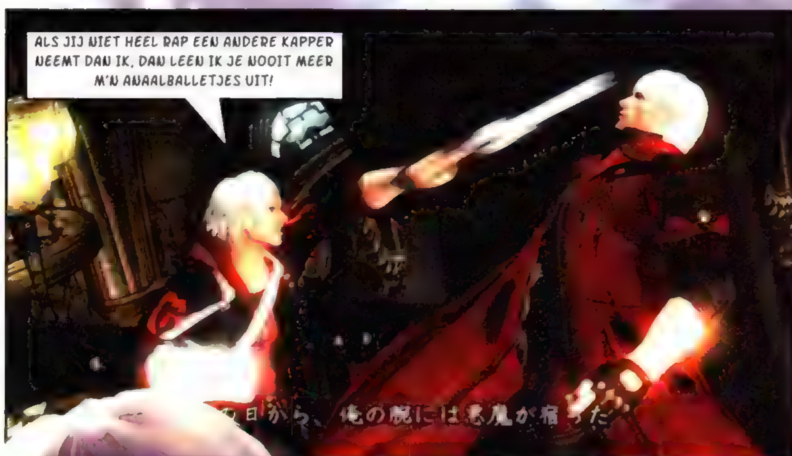
STEVEN HEEFT DUIVELS PLEZIER

We hebben het lange tijd met een teaser trailer moeten doen, totdat vorig jaar de eerste beelden met gameplay van Devil May Cry 4 binnendruppelden. Onlangs kreeg Steven de kans enkele levels te spelen die meer over het verhaal en de gameplay prijsgaven.

Ik heb in mijn Devil May Cry 3 review al verteld over de inconsistentie van de kwaliteit binnen de serie. De klap dat deel twee zo zoutloos was, kwam des te harder aan omdat het geweldige origineel zo'n verpletterende indruk had gemaakt. Maar zoals ik destijds al duidelijk maakte, zette deel 3 de serie weer op het juiste spoor.
Met één misser en twee toppers op hun naam zet het DMC team alles op alles om met dit eerste deel voor de nieuwe systemen de serie definitief terug op de kaart te zetten.

DANTE EN NERO?

Als ik mag afgaan op de gameplay die ik in deze nieuwe demo voorgeschoteld heb gekregen, dan is Dante officieel terug. Hoewel, Dante is officieel nog helemaal niet terug. Over het verhaal en de personages heerst namelijk de nodige onduidelijkheid en Capcom is nog steeds niet bereid opening van zaken te geven. Het enige dat men wilde verklappen, is dat het verhaal zich tussen de perikelen van het eerste en het tweede deel afspeelt en je in eerste instantie met de nieuwe held Nero speelt.





Gelukkig had de alerte eigenaar van Bar-Café De Dorstige Ezel z'n terrasstoeltjes net op tijd binnen gehaald.

GESPANNEN RELATIE

Nero heeft, dankzij een overeenkomstige kledingsmaak en kapsel, opvallend veel weg van de arrogante en charismatische hoofdrolspeler die tot op heden in de spotlight heeft gestaan, De Dante look-alike blijkt een gerenommeerd demonenjager en is er op uit gestuurd om enkele grote monsters die zich niet weten te gedragen de nodige manieren bij te brengen.
Maar wees niet bang dat men afscheid van Dante heeft genomen; in een nieuwe teaser trailer en op enkele recente screenshots kwam ik de oude rakker in volle glorie tegen, terwijl hij alles en iedereen in elkaar mepte. Dante zal dus wel degelijk speelbaar zijn maar waarschijnlijk pas in een later moment van het avontuur.
De relatie tussen Dante en Nero is in eerste instantie overigens niet al te hartelijk. Ik weet me namelijk nog goed een cut-scene te herinneren die ik op de Tokyo Game Show bewonderde waar Dante en Nero in een spectaculair gevecht met elkaar waren verwikkeld. Ik heb echter wel zo'n vermoeden dat de twee – ongeacht de oorzaak van hun ruzie – hun geschil gedurende het avontuur zullen bijleggen. Het feit dat de twee een gezamenlijke vijand hebben, zal daar niet vreemd aan zijn.



Na een inspannende dag mocht Nero 's avonds graag wat stoom afblazen tijdens het maken van ijssculpturen.

BERIAL

Het eerste gedeelte van de demo, waar je door een stad met oude architectuur richting een haven reist, kende ik reeds van de TGS. Nieuw was het besneeuwde pad dat richting een ogenschijnlijk verlaten kasteel voerde. Hier stuitte ik op een tweetal ijsmonsters die aanzienlijk meer tegenstand boden dan de simpele vijanden die ik tot op dat moment had bevochten. Door middel van een contextgevoelige worp moet je de twee uitschakelen door ze tegen elkaar aan te smijten voordat ze zich hebben kunnen klonen. Dit bleek geen simpele opgave en gelukkig was er een optie om dit gedeelte te skippen en rechtstreeks naar de eindbaas te teleporteren.
De grote vuurdemoon Berial doet qua voorkomen denken aan de brute Balrog uit the Lord of the Rings, maar ook oude herinneringen aan de reusachtige schorpioen uit het eerste deel van Devil May Cry kwamen naar boven drijven.
De bossfight is zowel grafisch als qua gameplay van hoog niveau en smaakte naar meer.



DEVIL BRINGER

Een opvallend verschil tussen de twee helden is de demonisch ogende rechterarm ("Devil Bringer") van Nero, die tevens zijn weerslag op de gameplay heeft. Desondanks voelt het spelen met Nero vertrouwd aan. Je hebt een vergevende targeting functie waarmee je gemakkelijk op een vijand gericht kunt blijven, terwijl springen in een snelle ontwijkmanoeuvre verandert.
Daarnaast heb je de keuze uit de welbekende vuur- en slagwapens, die je kunt gebruiken om combo's mee op te bouwen en zo stijlvolle kills te maken. Zo kun je een vijand onder vuur nemen en hem de lucht in meppen met je zwaard, de ongelukkige vervolgens hoog houden met een kogelregen, of achterna springen en in de lucht afmaken met een melée combo.
Met behulp van de Devil Bringer kun je vijanden op lange afstand vastgrijpen en naar je toe trekken, een nieuwe toevoeging aan de gameplay. De echte kracht van deze techniek schuilt echter in de combinatie met aanvallen van jouw zwaard en pistool.
Als je een monster de lucht in hebt geslagen, kun je hem met grof geweld weer naar je toe trekken en onmiddellijk afmaken met een tweede combo. Als je zelf in de lucht hangt, kun je een vijand die je net naar beneden hebt gemept weer de lucht in trekken om hem nogmaals op de grond te smijten of in de lucht te houden met een reeks aanvallen.
Tijdens de demo vond ik ook een upgrade voor de Devil Bringer waardoor ik op speciale punten in de omgeving kon richten, om me vervolgens met hoge snelheid naar deze punten toe te trekken en zo anders ontoegankelijke delen te bereiken.

UITDAGEND

De Special Edition van Devil May Cry 3 schroefde de moeilijkheidsgraad wat naar beneden, nadat was gebleken dat veel gamers het spel iets te pittig vonden. Het waren geen Ninja Gaiden taferelen maar evengoed was de uitdaging voor nieuwkomers net iets te groot.
Dit vierde deel lijkt hier en daar eveneens wat pittige onderdelen te bevatten maar qua opzet zal het een toegankelijk actiespel blijven. De demo die ik speelde heeft in ieder geval dat gewenste 'easy to play, difficult to master' gevoel. Gecombineerd met de stoere setting ziet het er naar uit dat de spectaculaire gameplay van DMC 4 zowel fans van het eerste uur als beginnende demonenjagers tevreden zal stellen later dit jaar.

VOL GAS

De levensmeter van Nero is mooi verwerkt in een zwaard dat linksboven in beeld is te vinden. Op dit zwaard zijn enkele tandwielen te onderscheiden evenals drie lege tanks. Deze zijn gelieerd aan de Throttle techniek die je tijdens aanvallen met een schouderknop kunt activeren.
Het handvat van je zwaard dubbelt als gaspedaal dat je vol kunt indrukken om al jouw combo's aan te sterken. De drie lege tanks vullen hierdoor en bepalen de kracht van de boost die jouw combo krijgt.
Vroem!


Als die gast op visite komt, kun je maar beter uit voorzorg de belendende percelen nathouden.

"DE SPECTACULAIRE GAMEPLAY ZAL ZOWEL FANS VAN HET EERSTE UUR ALS BEGINNENDE DEMONENJAGERS TEVREDEN STELLEN."



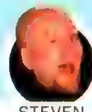
PORTS NAAR XBOX 360 EN PC

De afgelopen Tokyo Game Show was de eerste keer dat we een hele reeks speelbare PlayStation 3 titels voorgeschoteld kregen op een beurs. De eerste game die ik daar checkte was Devil May Cry 4, een titel waar ik al lange tijd erg benieuwd naar was omdat ik met uitzondering van nummertje twee de serie erg waardeer.
DMC was ooit een echte PlayStation franchise maar inmiddels is het geen geheim meer dat deel 4 ook naar de Xbox 360 en PC zal komen, multiplatform games als Dead Rising en Lost Planet hebben Capcom immers geen windeieren gelegd.
Grafisch ziet DMC 4 er prima uit maar het is geen titel die het ongebruikte potentieel van de PS3 zal aanboren dus ik verwacht dat de Xbox 360 titel er identiek zal uitzien.
De PC versie is een beetje een vreemde eend in de bijt. Ik kan geen enkele goede reden bedenken waarom je een dergelijk actiespel op de PC zou willen spelen, tenzij je een goede gamepad hebt of door middel van Vista de 360 controller kunt gebruiken natuurlijk. Met de muis en het toetsenbord de snelle combo's uitvoeren, spreekt mij in ieder geval niet aan.

VERWACHTING

Als het niveau van de demo representatief is voor de game als geheel, hebben we hier te maken met een potentiële Gold Award-winner.

+ Bevredigende snelle arcade actie.
+ Interessant verhaal met nieuwe personages.
+ Vette eindbaas gevechten op niveau.
+ Dante!
- Grafisch leuk maar de PS3 versie benut de mogelijkheden van het systeem niet optimaal.


STEVEN

DEVIL MAY CRY 4
PS3 / XBOX 360 / PC
CAPCOM / NOBILIS
N.N.B.

METROID PRIME 3:

In 1979 verraste de Engelse regisseur Ridley Scott de wereld met het zenuwslopende Alien. In deze horror/sciencefiction film werd de bemanning van ruimteschip Nostromo opgejaagd door een extreem agressief buitenaards wezen. Jurjen speelde Metroid Prime 3 en kreeg daarin met minstens even agressieve wezens te maken.

DE LAATSTE METROID?

Met Metroid Prime 3 Corruption wordt de Metroid Prime-trilogie afgerond. Maar natuurlijk is dit niet de laatste Metroid-game die zal verschijnen. Er zit er vast nog eentje aan te komen voor de DS, en waarschijnlijk zal er ook nog wel een nieuwe Metroid-reeks op de Wii worden afgetrapt.
Het ligt voor de hand dat het eerste-persoons perspectief in de volgende 3D-Metroid wordt vervangen door een derde-persoons spelaanzicht, zodat je Samus dus de hele tijd in beeld blijft zien.

SORRY VRIEND, HIER HELPT GEWOON FLOSSEN NIET MEER. IK KOM ZO TERUG MET WAT PRIKKELDRAAD.

DOE WEL VOORZICHTIG, WANT ALS VEGETARIËR EET IK GEEN TANDVLEES.

Botsend met de ongeschreven regels van Hollywood was het in Alien geen man maar een vrouw die de held speelde en uiteindelijk wist af te rekenen met het monster. Om mensen de bioscoop in te lokken werd de film op reclameposters aangeprezen als 'Jaws in Space', hiermee natuurlijk verwijzend naar het haaienspektakel van Steven Spielberg dat een paar jaar eerder de kassa's flink had laten rinkelen.



De vergelijking is inhoudelijk vergezocht en natuurlijk alleen om commerciële redenen toegevoegd. Toch valt er op gevoelsniveau wel iets voor te zeggen.
Het gevoel verstrikt te zijn in een mensenvreemde omgeving waar het gevaar letterlijk van alle kanten op kan duiken, uitgeleverd te zijn aan de grillen van een moordlustig monster, als meelevende bioscoopbezoeker ga je er vanzelf wat zwaarder van ademen. Er worden instinctieve angsten aangesproken.

VROUWELIJK PERSONAGE

In 1987 verscheen de videogame Metroid voor het Nintendo Entertainment System. De bedenker van het spel, Gunpei Yoko, had geprobeerd het beklemmende gevoel van Alien in een interactieve omgeving tot leven te brengen.
Net als in Alien zwerft de heldin Samus Aran door complexe gangenstelsels waar het gevaar van alle kanten op kan duiken. Het gevoel op expeditie te zijn in een mensenvreemde omgeving, waarin elke stap je laatste kon zijn, maakte Metroid tot een favoriet van veel enthousiaste gamers.
Gamers die het lukte om het spel uit te spelen ontdekten pas in het eindbeeld, waarin de stoere Samus haar helm afzette, dat ze de hele tijd een vrouwelijk personage hadden bestuurd. Dit was nogal verrassend, omdat de Engelstalige handleiding duidelijk vermeldde dat we met een 'hij' te maken hadden.

SAMUS

Dat Samus Aran een vrouw is, blijft in de nieuwste Metroid niet lang geheim.
Ik speel Metroid Prime Corruption 3 in Frankfurt en kijk al in de eerste scène in de mooie ogen van Samus. Vervolgens draait de camera en zie ik hoe het bekende oranje ruimtepantser zich om haar ranke gestalte materialiseert.
Daarna schuift de camera naar de binnenkant van haar hoofd en bekijk ik de wereld door de ogen en het vizier van Samus.
Ik bevind me in haar eenpersoons ruimteschip, druk op A en zie de hand van Samus verschijnen. Deze reageert één-op-één op de bewegingen die ik maak met de remote in mijn eigen hand. Zo kan ik op knoppen drukken, bijvoorbeeld om een schild rondom mijn ruimteschip te activeren, of een code in te voeren. Uiteindelijk pak ik een hendel en beweeg de remote fysiek naar voren om met mijn ruimteschip naar het moederschip van de intergalactische federatie te vliegen.
Jammer, ik kan het schip niet daadwerkelijk besturen. Maar het filmpje is fraai.

HALO

Na het eenzame, licht claustrofobische moment in mijn eigen ruimtescheepje, wandel ik de wereld van Halo binnen. Tenminste, zo voelt dat een beetje.
Het gevoel aan boord van het moederschip is filmachtig en druk. Ik kom allerlei mensen tegen die tegen mij praten, dit keer met door stemacteurs ingesproken teksten. Ik moet wat dingen doen om mijn laserwapen te leren gebruiken. En dan gebeurt het: onze vloot wordt aangevallen door ruimtepiraten. Ze breken door de muren, vernietigen mijn bondgenoten.
Ik ren door gangen met de analoge stick en gebruik de remote om te richten op de grote krijsende griezels die het wagen mijn pad te kruisen.
Het bekende eenzame, expeditieachtige Metroid-gevoel is ver te zoeken, maar desondanks vermaak ik me kostelijk.

ULTIEME BESTURING

Na de eerste schermutselingen te hebben overleefd, durf ik het aan om de besturingsvorm over te zetten

KRITIEK

Metroid Prime 2 (zie screen) was een sterke game, maar toch ook wel een beetje onduidelijk van opzet, waardoor spelers niet altijd wisten waar ze precies naartoe moesten, en plaatsen moesten bezoeken die ze al hadden doorlopen. Ook het eindeloze wisselen tussen werelden, geweren en vizieren begon sommige spelers al snel tegen te staan.
Dit soort kritiek heeft Retro zich aangetrokken. Prime 3 is een stuk beter te behappen en geeft duidelijker aan waar de speler naartoe moet, waarbij er minder dan in eerdere delen door reeds gepasseerde gebieden gereisd hoeft te worden.
Dit keer kan Samus ook haar ruimteschip gebruiken om snel naar een volgende of vorige locatie te reizen. Er zijn minder vizieren, en ze kunnen heel gemakkelijk geactiveerd worden door de minknop ingedrukt te houden en op een deel van het scherm te richten.



CORRUPTION

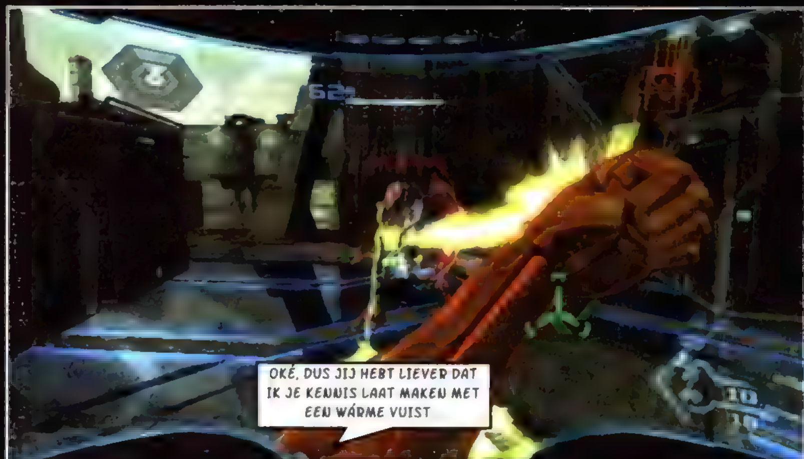
JURJEN MAAKT BUITENAARDSE VRIENDEN

"NA HET EENZAME, LICHT CLAUSTROFOBISCHE MOMENT IN MIJN EIGEN RUIMTESCHEEPJE, WANDEL IK DE WERELD VAN HALO BINNEN."

van standard naar advanced. Dit betekent dat ik het vizier niet hele maal naar de rand van het scherm hoef te bewegen om de camera te laten draaien, de camera verschuift nu met elke beweging. Dit is lastig maar geeft de spelbeleving een enorme schop onder de kont.
Je zou het op basis van eerdere shooters voor de Wii niet zeggen, maar het gebruik van stick en remote ondersteunt in Prime 3 de beste besturing ooit voor een eerste-persoons schietspel. Het werkt ongeveer net zo snel en accuraat als een besturing met muis en toetsenbord, maar tegelijk een stuk comfortabeler, vrijer en authentieker.
Je bent tenslotte niet gebonden aan een bureau waar je met je schiethand overheen moet wrijven, maar je richt je 'wapen' direct op de actie in beeld.
Dit is hoe ik zo'n game vanaf nu wil besturen.

BIJZONDER ECHT

Na de eerste drukbevolkte en explosieve scènes volgt een wat rustiger, meer avontuurlijk getinte fase, waarin de ontwikkelaars met strategisch geplaatste hindernissen mij vertrouwd maken met andere nieuwigheidjes van de besturing.
Ik kan met de Nunchuk het vizier vastzetten op glimmende objecten en een voorwaartse beweging maken om deze met mijn grijpstraal te 'pakken'. Door vervolgens de Nunchuk achteruit te bewegen, kan ik bijvoorbeeld het puin van mijn pad trekken, of het schild van een monster.
Dit voelt bijzonder 'echt', net als het fysiek draaien, duwen en trekken met hendels om deuren te openen. In dit soort zoek-puzzel-en-verken-scènes keert het gevoel uit de [illegible] Prime weer een beetje terug. Ah, gelukkig maar, denk ik dan. Of toch niet?





Sommigen beschouwen hun wapen ook letterlijk als het verlengstuk van hun geslacht.


Volgens mij helpt die Samus me in één massage-sessie van m'n lage rugpijn af. Moet ze alleen niet met dat pak bovenop me gaan zitten.

DARK SAMUS

De titel Corruption verwijst in eerste instantie naar de levensbedreigende schade die Dark Samus planeten toebrengt door ze te infecteren met enorme Phazon-zaden die Leviathans worden genoemd. Ook Samus en de andere premiejagers raken uiteindelijk door de Phazon besmet. De speler reist van planeet naar planeet om de zaden te vernietigen en uiteindelijk definitief af te rekenen met Dark Samus en de ruimtepiraten.



NIEUWE VRIENDEN

Telkens als het eenzame avonturieren een beetje begint te vervelen, krijgt het verhaal weer een verrassende wending. Bijvoorbeeld doordat een eindbaas je geheel onverwachts van een richel rukt of doordat plots een van je nieuwe vrienden het beeld komt binnenvliegen.
Inderdaad, Samus staat er dit keer niet alleen voor. De nieuwe premiejagers Ghor (half-mechanisch monster), Rundas (ijsreus) en Gandrayda (vrouwelijke 'shape shifter') gebruiken hun superkrachten om samen met Samus een vuist te maken tegen het opdringerige ruimtetuig. Ze werken allemaal voor zichzelf, maar soms kruisen hun paden zich en strijden ze samen.
In een zeer bedreigende situatie bijvoorbeeld, waarin je als speler zoiets denkt als 'mijn god, dit ga ik nooit halen', komt plots de vriendelijke reus Rundas het beeld binnenroetsjen op zijn zelfgemaakte ijsbaan-door-de-lucht om met Samus' belagers af te rekenen.

RIDLEY

Tijdens een puzzelscène even later rolde ik rustig als Morfballetje door een buizenstelsel, op zoek naar de juiste weg. Vervolgens zette, geheel onverwacht, de dinosaurusachtige Ridley (de naam is natuurlijk een hommage aan Alien-regisseur Ridley Scott) zijn klauwen links en rechts van mij en begon het klassieke sekreet met zijn snavelachtige bek naar mij te happen. Ik wist met wat slim geplaatste bommetjes te ontsnappen maar dat duurde niet lang. Een kwartiertje later volgde een adembenemend spektakel waarbij ik het in vrije val wederom tegen Ridley moest opnemen.

MAJESTEITELIJKE VERGEZICHTEN

Toen het na één keer sterven was gelukt het monster te verslaan, een tijdelijke overwinning natuurlijk, kreeg ik toegang tot het volgende level, en ook daar viel mijn mond weer open.
Het was een luchtstad waarin ik met mijn grijpstraal langs kabelbanen moest roetsjen en onderweg kon genieten van intrigerende architectuur en majesteitelijke vergezichten.
Deze worden met prachtige kleuren, solide en haarscherp in beeld gebracht. Met je neus op het scherm kun je hier en daar wel een kartelrandje ontdekken maar de algemene indruk is overweldigend.
Dit is de eerste game die weet te putten uit de extra kracht die de Wii heeft ten opzichte van de GameCube, zodat je werkelijk het gevoel krijgt een next-gen-spektakel te beleven.



Zo'n ingewikkelde besturing geeft de nodige knopzorgen.

AANHOUDENDE ACHTBAANRIT

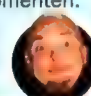
Metroid Prime 3 deed me nog steeds wel eens aan Alien denken maar minstens zo vaak aan Star Wars, Halo, God of War en de superheldenstrips van de X-Men.
De game bundelt allerlei dingen die verhalen met helden, monsters en buitenaardse wezens zo tof maken tot een fantastisch universum, geeft je door de nieuwe besturing een levensechte plaats in het middelpunt van dit universum en stuurt je op een aanhoudende achtbaanrit die ook op de vlakke stukken spannend blijft omdat je nooit weet wanneer de volgende bocht of vrije val gaat komen.
Het spel is wat rechtlijniger en gemakkelijker dan de voorganger, maar door de nieuwe besturing tegelijkertijd ook spannender en veeleisender.
Dit is de shit waar we op zaten te wachten.



VERWACHTING

Na het opwarmen en aanpassen van Cube-toppers als Zelda en RE4, krijgen Wii-gamers met MP3 eindelijk een meesterwerk dat vanaf de grond voor hun console is gebouwd. Door de vernieuwende besturing en zeer gepolijste gameplay, met een aanhoudende reeks nieuwe, verrassende en altijd weer superspannende situaties, is dit een shooter die geen enkele fan van het genre mag missen.

+ De Wii-remote levert dus toch de ultieme besturing voor first-person shooters.
+ Eerste game die de kracht van de Wii gebruikt voor betere graphics dan op de Cube mogelijk waren.
+ Minder backtracking, iets rechtlijniger en duidelijker van opzet.
+ Hoge dichtheid aan verrassingen en superspannende momenten.
- Van de authentieke Metroid-sfeer is niet veel meer over.


JURJEN

Wii
RETRO STUDIOS / NINTENDO
1 SPELER
OKTOBER / NOVEMBER 2007


LG
€ 149,99

MYSIMS



Twee van de makers van MySims waren vorige maand in ons land om hun Nintendo-variant van De Sims te demonstreren. Jurjen nam de trein naar het verre Utrecht om de game onder het genot van een hapje en een drankje eens wat nader te bekijken.

Sommige dingen zijn niet mogelijk in MySims. Het spel ondersteunt geen multiplayer of Wi-Fi Connection, en kan ook geen verbinding maken met de versie voor de DS. Het is niet mogelijk de weggetjes op de plattegrond te verleggen of waterpartijen groter of kleiner te maken. Evenmin kun je rookbommen gooien, en helaas is het ook niet mogelijk om een grote aap op een vervelende vrouw af te sturen.
Verder kan zo'n beetje alles. Tenminste, alles wat je zou willen of verwachten van een spel waarin alles draait om het bouwen van je eigen poppendorpje.
Op deze pagina een bouwplan in zeven stappen, als inleiding op de game die alles mee heeft om een heel grote hit op de Wii te worden.

❶ BOUW EEN SIM

Oh god, wat zien die poppetjes er schattig uit. Als je in het kleedkamerscherm op het dobbelsteenicoontje klikt, verschijnt telkens een willekeurig samengesteld ventje of meisje. Iedereen die dit eens probeert zal giechelen om de resultaten.
Nog leuker wordt het als je zelf onderdelen als gezicht, haar of lichaam aanklikt om deze in iets anders (je weet nooit precies wat) te veranderen. Zo blijf je klikken en giechelen tot je het mannetje of vrouwtje hebt gemaakt waarmee je in je zelfgebouwde stad wilt leven.



❷ BOUW EEN HUIS

Boven de bouwplaat zweven vijf icoontjes die toegang geven tot blokken, daken, deuren, ramen en versiersels. Wijs met de afstandsbediening naar zo'n icoontje om een keuze te kunnen maken uit de onderdelen in alle soorten en maten. Druk op de A-knop om een blok neer te leggen, zet er een blok bovenop, kies een dak, zet er een deur in, voeg ramen toe en je hebt je eerste huis gebouwd. Het werkt zo simpel en doeltreffend dat je je afvraagt waarom andere bouwsimulators zo moeilijk doen.

> "IK VERWACHT NIETS ANDERS DAN HET LEUKSTE BOUWSPEL ALLER TIJDEN."



❸ BOUW EEN INTERIEUR

Als je je huis ergens in je stad hebt neergezet, kun je er gewoon binnenlopen om het in te richten. Het leuke is dat je niet hoeft te kiezen uit standaard meubeltjes maar dat je deze helemaal zelf mag ontwerpen. Wil je bijvoorbeeld een bed maken, dan moet je alleen maar zorgen dat je het



Als je een spiegel hebt, gebruik die dan ook, zo

❹ BOUW EEN STAD

Als je eigen huis is voltooid kun je aan de slag met de andere huizen en zet je ze rond de fontein in het midden van je stad. Als je een paar aantrekkelijke pandjes hebt neergezet en ze een beetje smaakvol hebt ingericht, komen er vanzelf mensen naar je stad om zich daar te vestigen. Dit kunnen vrij willekeurige personages zijn of figuurtjes die een verhaallijn met zich meebrengen, zoals de schattige bloemiste die Poppy is genoemd of een besnorde pizzabakker.
Als je stad aan bepaalde eisen voldoet zal de kwalificatie ervan stijgen; je begint met een nulsterrenstad, het is je doel hiervan een vijfsterrenstad te maken.



slaapoppervlak van de basisvorm (deze wordt met transparante lijnen aangegeven) niet bedekt. Je bent helemaal vrij om allerlei blokjes en accessoires aan de basisvorm te plakken, bijvoorbeeld om een racewagenbed te maken of een bankstel in de vorm van een krokodil.



ik zeggen.

5 BOUW AAN JE IMAGO

De [illegible] die je toevoegt aan de [illegible] zijn meer dan [illegible] versiersels, ze [illegible] wat voor 'type' je bent of wat voor type in het huis zou willen wonen.
Er zijn zes verschillende typen: [illegible] en fun. [illegible]





6 BOUW AAN JE RELATIES

Je kunt extra kleurenpaletten en bouwdozen vrijspelen door aan je relatie met je buren te werken. Daarbij moet je rekening houden met de persoonlijke voorkeuren van elk figuurtje. De schattige bloemiste Poppy raakt bijvoorbeeld hevig van slag als je haar kamer met schedels behangt. Elk personage heeft specifieke wensen, de pizzabakker wil bijvoorbeeld dat je een oven voor hem fabriceert, terwijl de burgemeester je zal vragen een specifiek soort huizen te bouwen.



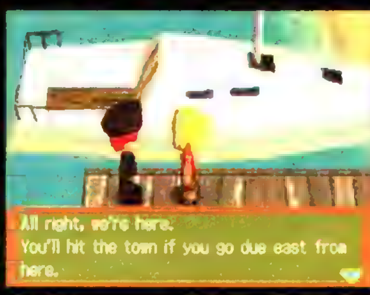
BIG IN JAPAN

In tegenstelling tot eerdere Sims-spelletjes (die zijn in Japan nooit populair geweest) is het uiterlijk van MySims speciaal toegespitst op de behoeften van de Aziatische speler. Vandaar die grote ogen. Het zal ons niet verbazen als dit plannetje inderdaad gaat werken, en MySims ook in Japan door de grens van één miljoen verkochte exemplaren zal stoten.

VAKANTIE OP DE DS

In de MySims versie voor de Nintendo DS moet je een vervallen vakantieoord weer tot leven brengen. Je verdient grondstoffen door minigames als Hangglider en Scuba Diving te voltooien. Deze minigames kun je ook tegen andere DS-bezitters spelen.
Verder biedt de DS-versie veel opties die ook in de Wii-versie beschikbaar zijn, zoals de mogelijkheid om je eigen Sim te maken en naar eigen smaak je (vakantie)huisjes op te bouwen en in te richten.







CIJFERTJES

* Er zijn drie plattegronden om op te bouwen: een park, een bos en een woestijn. De laatste twee moet je vrijspelen.
* Als je echt alles op alles zet, kun je in ongeveer twintig uur de status van een vijfsterrenstad bereiken. Maar waarom zou je?
* Er zijn twintig ondernemers en zestig andere figuren die in je stad kunnen komen wonen. Er zijn maar een stuk of dertig plaatsen voor hen beschikbaar, wat betekent dat de samenstelling van je stad zal afwijken van die van andere spelers.
* Er worden slechts twee versies van MySims gemaakt, een voor de Wii en een voor de Nintendo DS. Volgens de ontwikkelaar is deze vorm van de Sims namelijk niet zo geschikt voor de Xbox360 en PS3.



VERWACHTING

Zoals je op deze pagina's kunt lezen biedt MySims talloze manieren om je creatieve ideeën vorm te geven, en deze manieren grijpen naadloos in elkaar. Tel daarbij de vlotte en intuïtieve bediening, en ik verwacht niets anders dan het leukste bouwspel aller tijden.

- + Veel vrijheid om je eigen wereld te bouwen.
- + Vormgeving is heerlijk schattig.
- − Geen mogelijkheden om je creatieve uitspattingen via Wi-Fi met andere spelers te delen.
- − Geen interactie met de versie voor de Nintendo DS.



MYSIMS
Wii
ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OKTOBER / NOVEMBER 2007

ALONE IN THE DARK

De Alone in the Dark serie bestaat al sinds 1992 en kan gezien worden als de moeder van het survival-horror genre. Zes jaar geleden verscheen het laatste deel, dus werd het hoog tijd voor een nieuw hoofdstuk in deze spannende reeks. Jan vloog naar Eden Games in Lyon om de vorderingen van de vijfde AitD game te checken en kwam lijkbleek weer terug...



Ik herinner me nog levendig dat ik de allereerste Alone in the Dark game speelde. Ik was een knaapje van vijftien en ik woonde, zoals de meeste knaapjes van vijftien, nog bij mijn ouders thuis. Niet dat m'n ouders me veel zagen want ik was in de ban van games en Alone in the Dark in het bijzonder. Ik speelde een ogenschijnlijk sulletje met een groene pofbroek en een roodbruin snorretje die in een groot landhuis op een reeks paranormale gebeurtenissen stuitte. Overal loerde gevaar en al snel bleek in het landhuis een groot, eeuwenoud sluimerend kwaad te huizen.

CENTRAL PARK

Nu, in 2007, is Central Park in New York, het grootste stadspark op Aarde, het landhuis van toen. De nieuwe Alone in the Dark is weliswaar de vijfde in de serie maar wordt door Eden Games gezien als de spirituele opvolger van het origineel. Om tot een spannend verhaal te komen, heeft men de raadsels die bestaan rond het echte Central Park als inspiratiebron gebruikt. Waarom ligt er in een enorm druk en stedelijk gebied zo'n enorm park? Waarom is er in de loop van al die jaren, gezien de gigántische grondprijzen, niet een stuk opgeofferd voor stedenbouw? En waarom brandt er geen licht in het park na 12 uur 's avonds?
Is er soms iets of iemand die het park gebruikt voor andere doeleinden? Complot en mysterie, dames en heren!

COMPLETE CHAOS

Het spel begint in ieder geval bizar. De hoofdrolspeler is wederom Edward Carnby, dezelfde Carnby uit het eerste spel dat zich in 1920 afspeelde. Dat is op zich al vreemd aangezien het nieuwe spel in het heden is gesitueerd. Nog veel vreemder, is dat het appartement waarin je je bevindt volledig aan het afbrokkelen is en in vuur en vlam staat.
Wanneer je half uitgeput aan de reling van het gebouw bungelt en om



JAN IS BANG IN HET DONKER

je heen kijkt, zie je dat het in heel New York een complete chaos is en alle huizen en gebouwen die Central Park omringen aan het instorten zijn en in brand staan. Je zou denken aan een enorme aardbeving of een andersoortige natuurramp maar niets is minder waar...

OVERLEVENDEN

Uiteraard speelt de game zich in het holst van de nacht af maar, anders dan de titel doet vermoeden, ben je niet alleen in het donker. De geheimzinnige kracht die de stad in een antwoorden in Central Park, min of meer een stad in de stad, met een eigen politiebureau, museum, dierentuin en nog veel meer gebouwen. De overlevenden die je tegenkomt kun je op verschillende manieren benaderen. Werk je met ze samen om (hopelijk) meer kans te hebben om te overleven? Of schiet je die mompelende zwerver in zijn been, zodat hij begint te bloeden waarna de 'monsters' zich als dolle hyena's op hem storten en jij veilig weg kan komen? En wat te doen als je absoluut een auto nodig hebt maar



"JE ZOU DENKEN AAN EEN ENORME AARDBEVING OF EEN ANDERSOORTIGE NATUURRAMP MAAR NIETS IS MINDER WAAR..."

rokende puinhoop heeft veranderd, heeft vele slachtoffers geëist, maar er zijn wel degelijk overlevenden. Daarnaast bevinden zich ook geheimzinnige wezens (monsters zo je wilt) in de stad, maar dit zijn niet de standaard zombies of gemuteerde wezens die je al in honderd andere games bent tegengekomen. De niet-menselijke vijanden hebben allemaal een link met het menselijke en ze spelen stuk voor stuk een rol in het overkoepelende verhaal. Als Carnby ga je op zoek naar de chauffeur van het enige voertuig in de omgeving weigert je mee te nemen? Sta je er bij en kijk je er naar of trek je je pistool om de man op andere gedachten te brengen? AitD stelt je op prikkelende wijze voor diverse dilemma's.

GEBRUIK DE WERELD OM JE HEEN

De makers zijn duidelijk trots op AitD. Trots op de waanzinnige lichteffecten (Splinter Cell eat your heart out!) en de daardoor gecreëerde sfeer maar vooral ook op de realistische manier waarop jij als Carnby de voorwerpen uit de echte wereld gebruikt om te overleven. Zo kent het spel geen traditionele inventory; jij bent zelf het inventarissysteem. Wil je weten wat je allemaal bij je draagt dan zwenkt de camera naar boven en zie je hoe Carnby zijn jas opendoet. Je ziet dan in een oogopslag dat je een gun, een zaklamp, een rol tape, een doos kogels, een aansteker en twee flessen benzine met je meedraagt.


Carnby's jas dient als inventory. Bij 'vieze mannetjes' zit ie vol met potloden.


In elke gebruiksaanwijzing van een auto staat dat je 'm eerst volledig tot stilstand moet brengen alvorens uit te stappen.

VROUWENKOOR

Het spel kent fenomenale muziek en als we nog steeds deelcijfers hadden uitgedeeld, had "sound" bij de review zeker een 10 gekregen. Er wordt gebruik gemaakt van een enorm orkest dat vol dramatiek de muziek door de speakers laat schallen. Nog intenser is het Bulgaarse vrouwenkoor dat het hele spel door op sleutelmomenten te horen is. De Bulgaarse vrouwen hoor je vooral bij naderend onheil en hun stemmen grijpen je dan echt bij de keel.
Daarnaast maakt de muziek een wezenlijk deel uit van de gameplay. Het spel kent meerdere routes waarbij de speler zelf de muzieksegmenten triggert. Wanneer je iemand aanvalt zal er andere muziek spelen dan wanneer je sluipend je pad vervolgt. De muziek past zich aan jouw speelwijze aan en is dus niet voortdurend hetzelfde stukje dat herhaald wordt.
Surf onmiddellijk naar www.eden-studios.com om de dreigende sfeer te proeven van Alone in the Dark en het koor te horen. Je voelt direct dat er iets goed mis is!




Oei, nu niet te pletter vallen met bloed enzo, anders gaat die PEGI-rating fors omhoog.

Er is nog ruimte voor een of twee voorwerpen maar dan houdt het op. Nog veel leuker is de vernuftige manier waarop je deze alledaagse voorwerpen kunt combineren. Pak je mes in je linkerhand en een fles benzine in je rechterhand. Prik een gat in de fles en maak vervolgens met de druppelende fles een spoor naar een stapel houten dozen. Van een afstandje steek je nu het benzinespoor aan en sssssssjoes het vuur baant zich naar de dozen die binnen mum van tijd in de fik staan. De planken erboven vatten eveneens vlam, breken in tweeën en vallen vervolgens op een stapel tegels die als een rijtje dominostenen omvallen. Met de physics van AitD is eveneens niets mis.

EEN AUTO WORDT SLEUTEL

Bovenstaande is slechts een voorbeeld want vrijwel alles wat je op dit vlak kunt bedenken is mogelijk. Zo kun je ook tape om een fles olie wikkelen, de fles naast een deuropening plakken en de aan de muur vastgeplakte fles van een afstand beschieten. Zo maak je je eigen bommen.
De makers hebben bovendien een leuke regel bedacht: AitD kent veel deuren maar geen sleutels. Je moet dus andere manieren verzinnen om deuren te openen. Je kunt bijvoorbeeld een auto richting een dichte deur rijden. De auto volstoppen met flessen benzine of doosjes kogels en vervolgens op de auto schieten. Carnby kan bovendien van alles oppakken, en kan op die manier tafels en stoelen als wapen of als cover gebruiken. Dit alles doet verdraaid veel denken aan de nieuwe Splinter Cell: Conviction. Maar waar het daar vooralsnog een tikje geforceerd overkomt, voelt het in AitD heel natuurlijk aan.
AitD is ook een stuk langer in ontwikkeling dan SC: Conviction maar als ik deze overeenkomstige features van beide games naast elkaar leg, dan loopt het op dit moment in Eden Games' titel allemaal een stuk soepeler en voelt het realistischer. Pak je bijvoorbeeld een schemerlamp dan kun je die niet alleen gebruiken als lichtbron, je kunt er ook iemand een flinke klap mee verkopen. Loop je echter te ver met de lamp dan trek je de stekker uit het stopcontact en gaat de lamp uit. Dit soort zaken toont het gevoel voor details van de makers.





MULTIPLATFORM

AitD komt eerst uit op PC en Xbox 360 en begin 2008 op PS3. Een andere ontwikkelaar neemt de PS2 versie voor z'n rekening, al zal daar logischerwijs flink moeten worden ingeleverd op de graphics die – ik zeg het er nog maar even bij – op sommige punten fenomenaal zijn.
Eden Games zelf onderzoekt momenteel de mogelijkheden voor een Wii versie want de gameplay leent zich daar bijzonder goed voor. De Wii-mote als zaklantaarn, pistool, loden pijp, stoel... de mogelijkheden zijn legio.




Carnby is er weer eens niet zonder kleerscheuren afgekomen.

WAT VOORAF GING...

Net als Splinter Cell: Conviction wordt ook AitD gepresenteerd in Episoden; 41 in totaal om precies te zijn. Overigens heeft Eden Games dit idee al jaren geleden bedacht voor deze game dus men heeft het concept niet 'gejat' van Ubisoft.
Het gaat in dit geval om een totaalpakket (dus geen aparte games zoals bijvoorbeeld Sam & Max) dat je kunt zien als een compleet seizoen van een tv-serie die je in een box koopt. Je hoeft dus geen losse episoden te downloaden.
Iedere spelsegment/episode wordt afgesloten met een cliffhanger en een sneak peek naar wat komen gaat. En als je gestopt bent met spelen, en je gaat weer verder, word je even vlot bijgepraat door een "Previously On..." en krijg je alle belangrijke gebeurtenissen en plotwendingen middels een minicompilatie nog even voorgeschoteld. Heel tof gedaan.

SKIPPEN?

Eden Games heeft onderzoek gedaan naar het gedrag van gamers en wat blijkt… minder dan de helft van alle gamers speelt een singleplayer gedeelte van een computerspel daadwerkelijk helemaal uit!
Om ervoor te zorgen dat alle kopers van AitD het einde wel zien, hebben de makers een skipfunctie geïntroduceerd. Kom je niet voorbij een bepaalde Episode of zit je vast, dan kun je dit hoofdstuk gewoon skippen. Via de Previously On… info (zie ander kader) blijf je toch op de hoogte van de ontwikkelingen van het verhaal.
Hoe je het ook wendt of keert, dit blijft aanvoelen als een vorm van cheaten en als je vast zit, kun je volgens mij beter naar www.gamefaqs.com surfen voor een (deel van de) walkthrough. Of misschien moeten we Eeuwig Leven herintroduceren?


Eeuwig leven
kom verder, word beter, leef langer

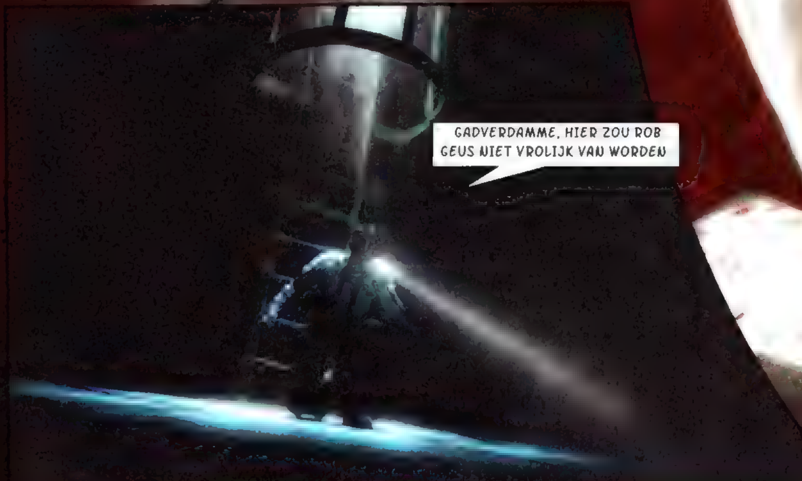
KLIMMEN & PUZZELEN

Zelf noemen de ontwikkelaars AitD liever een survival-action game dan een survival-horror game. Je bent dan ook niet alleen maar op de vlucht voor freaks, je moet ook puzzelen, verkennen, praten met mensen en er zijn combat-elementen. Klimpartijen zijn er eveneens, zoals in het begin van het spel wanneer je dertien hoog, op de reling aan de buitenkant van een gebouw een veilig plekje probeert te vinden terwijl de brokstukken van bovengelegen verdiepingen langs je suizen. Dit soort klimpuzzels zijn niet nieuw maar door de manier waarop AitD ze in beeld brengt, voelt het sensationeel.
De puzzels zijn bovendien zeer gevarieerd. Van het op verschillende manier openen van deuren, tot het starten van een auto met behulp van de draden onder het dashboardkastje (een leuke minigame op zich en bovendien wederom in een volledig geloofwaardige setting).
Leuk vond ik ook hoe men een overbekende puzzel nieuw leven inblies. Zo kom je op een gegeven moment bij een waterplas die onder stroom staat door een elektriciteitkabel die erin hangt. In de meeste games moet je op zoek naar een stoppenkast of een hendel die je vervolgens om moet zetten. Hier pak je een loden pijp, en hengel je vervolgens heel voorzichtig de vonkende kabel over een hekje. Briljant!



ONERVAREN?

Mijn bezoek aan Eden Games heeft mij zeer hoopvol gestemd over de nieuwe AitD, en dat voor een ontwikkelaar die het tot voor kort moest hebben van racegames. Eden Games trackrecord huisvest namelijk de V-Rally serie en de latere Testdrive games. Geen slechte spellen, zeker niet, maar een third-person action/horror adventure is toch wel even andere koek. Nergens blijkt echter de onervarenheid van deze ontwikkelaar met dit genre en uit alles blijkt de liefde en de waardering voor het eerste deel.
In de loop van november moet dit vijfde deel uitkomen en dan zal blijken of mijn positieve verwachtingen bewaarheid worden. 



VERWACHTING

De nieuwe AitD zal dit najaar diepe indruk gaan maken, daar ben ik van overtuigd. Zowel technisch als inhoudelijk leveren de makers bijzonder innovatief werk af.

- + Fantastische sfeer.
- + Beeld, geluid en muziek om te zoenen.
- + Combinatie van gameplay elementen.
- + Minimale interface.
- + Episodische vertelstijl.
- − Carnby kan nog wel wat persoonlijkheid gebruiken.


JAN

ALONE IN THE DARK
PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3
EDEN GAMES / ATARI
NOVEMBER 2007

MONSTER HUNTER FREEDOM 2

MAARTEN VOLGT Z'N INSTINCT

Als we de laatste Bavaria reclames mogen geloven, keren echte mannen terug naar hun oerinstinct. Een van die oerinstincten is natuurlijk jagen op wild vleesch! Maarten hees z'n tijgerslip omhoog, smeerde wat schoensmeer op z'n babywangetjes en ging met z'n speer op pad. Bier drinken en voortplanten kwam daarna wel...

Een ventje wordt wakker op een oncomfortabel houten bedje bedekt met enkele strohalmen. Het kereltje in kwestie heeft middellang blond haar en een matje. Ja, ik heb mezelf nagemaakt. Dat doe ik vaak, dan kan ik me identificeren met het hoofdpersonage.
Enfin: als ik m'n hutje uit kruip, sta ik midden in een lieftallig bergdorpje. Het voelt een beetje aan als de Alpen maar dan enkele duizenden jaren geleden.

OOGSTRELEND

Als ik het dorpje uit loop, kom ik een wereld die voor PSP begrippen oogstrelend is te noemen. Het is licht bewolkt en een enkele zonnestraal vindt voorzichtig z'n weg door het wolkendek. Kijk ik in de verte naar een meertje dan zie ik de bergen aan de horizon erin spiegelen. Het is nog steeds de PSP waar ik het over heb. Het gras waait heen en weer en er lopen gigantische runderen (soort van) rond. Het lijkt wel een natuurpark waar ik doorheen wandel. Die beesten doen me overigens niets, maar als ik in een opwelling toch besluit om ze neer te sabelen, dan kan ik van 't vlees een steak maken met de hulp van het kampvuurtje dat ik net gemaakt heb. Vervolgens eet ik m'n lappie vlees op en krijg ik meer energie. Je kent het wel, bekende RPG stuff, maar oh zo leuk.

VERZAMELEN

Na het voltooien van deze halve kookcursus, vind ik het wel genoeg. Immers, ik ben een man en moet jagen! Zodoende besluit ik om me te melden bij het dorpshoofd. Zij is de vrouw(!) die de lakens uitdeelt. En dus geeft ze ook mij een quest: kruiden uit de bergen plukken...
Ik had me meer voorgesteld van een dagje op monsters jagen, echter, er zat wel enige uitdaging in deze opdracht. Zo groeien bepaalde kruiden alleen maar hoog in de bergen waar je ballen blauw worden van de kou. Niet echt handig als je in je tijgerslipje loopt. Gelukkig heb ik daar een warm drankje voor. Een prehistorische kop warme chocolademelk, zeg maar.



Deze dino's stonken zo erg dat ze ook wel Tyrannosaurus Odorex genoemd werden.

KLAAR VOOR DE JACHT

Maar nog steeds had ik niet echt het oerinstinct gevoel. Verzamelen is een vrouwending. Jagen! Ik wil jagen tering tieten nog aan toe! Nadat ik een paar keer de trainingschool had bezocht en me dieper in de game gooide, kon ik dan eindelijk echt op jacht. Ik had eerst wat visjes gevangen als proviand en had m'n messen met een slijpsteen geslepen, zoals je eigenlijk alles zelf kunt maken en doen in deze game. Net op het moment dat ik klaar was voor de grote jacht, brulde Ed op agressieve wijze dat hij niet langer kon wachten op m'n teksten. Lekker dan, ben je net zover in de game gevorderd dat je kan gaan hunten, verklaart onze eindbaas het jachtseizoen voor gesloten. Nou ja, aan de andere kant hou ik zo wel wat over om te vertellen als ik de game ga reviewen. Iets waar ik zeker naar uitkijk. ✪

"IK WIL JAGEN, TERING TIETEN NOG AAN TOE!"



NIET ONLINE

De online mode van Monster Hunter op de PS2 beviel ons maar matig. Geen mens zat destijds online met z'n PS2 en het kwam allemaal vrij nutteloos over.
Monster Hunter Freedom 2 heeft geen online optie, maar dat is in dit geval juist jammer, aangezien de PSP online community een stuk groter is.
Via Ad Hoc kun je wel samen jagen op grote monsters, maar dan moet je iemand vinden die de game bezit, een opgeladen PSP heeft én het niet erg vindt om een tijd in jouw stinkende adem te zitten.



VERWACHTING

Hoewel het wat traag op gang kwam, vlogen de uurtjes in Monster Hunter voorbij. Dat zegt een boel.

+ Grote en prachtige wereld.
+ Snelle laadtijden tussen gebieden.
- Het vreet tijd.

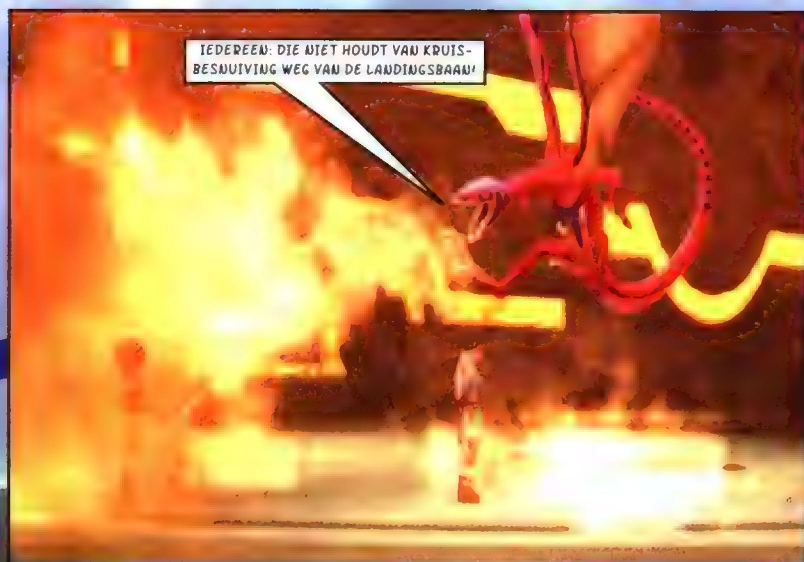


MAARTEN

MONSTER HUNTER FREEDOM 2
PSP
CAPCOM
VERWACHT: AUGUSTUS 2007

BLUE DRAGON

Microsoft gooit de handdoek nog niet in de Japanse ring, want met behulp van de nieuwe studio Mistwalker brengen ze een tweetal traditionele, typisch Japanse, RPG's naar de Xbox 360 die de echte liefhebbers van het genre wereldwijd moeten aanspreken. Blue Dragon is van deze twee de game waar Steven het meest naar uitkijkt.



Ze laten ons weer eens lekker lang wachten, zeg. In Japan is Blue Dragon al dik een half jaar uit maar wij zijn waarschijnlijk de dupe van lokalisatie perikelen en moeten het nog enkele maanden zonder deze schitterende titel stellen.
Ja, ik denk inderdaad dat Blue Dragon een schitterende ervaring te bieden heeft voor iedereen die van de traditionele Japanse vorm van RPG's houdt. Immers, als een drietal grote namen binnen de Japanse RPG wereld samenkomen om als dreamteam aan een game te werken, weet je eigenlijk al van tevoren dat deze samenwerking iets bijzonders op gaat leveren.
Nu is Mistwalker voor mij sowieso een interessante studio, aangezien deze is opgericht door Hironobu Sakaguchi de geestelijke vader van de Final Fantasy serie. Tevens was hij de producer van al mijn favoriete Final Fantasy delen, dus dat deze meneer games maakt die bij mij in de smaak vallen, was mij reeds duidelijk.
Het is ook geen geheim dat ik fan ben van de oudere Dragonball afleveringen, dus de creatieve hand van Akira Toriyama op het gebied van de vormgeving is voor mij absoluut een waardevolle toevoeging aan het Blue Dragon dreamteam.
De slagroom op de taart is de muziek die afkomstig is van Nobue Uematsu, nog een Final Fantasy veteraan. Het lijkt wel alsof iemand in Japan heeft besloten speciaal voor mij een game te maken. Alvast bedankt!

KLASSIEK MATERIAAL

Interessant is om te ervaren dat de invloed van bovengenoemd drietal in het ontwikkelproces zo duidelijk aanwezig is. Uiteraard wordt een game tegenwoordig niet meer door drie man gemaakt en vindt de bijdrage van het gehele team z'n weerslag in de uiteindelijke kwaliteit van een game. Maar op een soortgelijke wijze als een dirigent zijn stempel op een orkest weet te drukken, is Blue Dragon doordrenkt met het magische gevoel dat ook de oude Final Fantasy games en titels als Secret of Mana en Chrono Trigger kenmerkte.
Vanaf het allereerste moment dat ik deze preview versie begon te spelen voelde alles goed. De opbouw, de muziekjes, de manier waarop het verhaal wordt verteld, alles deed mij denken aan de eerder genoemde topgames. Zelfs het muziekje dat je te horen krijgt na het winnen van een gevecht doet, ondanks dat dit een originele compositie is, denken aan de klassieke overwinningsschermen van Final Fantasy.
Het is dus ook niet zo verwonderlijk dat Blue Dragon in feite meer overeenkomsten heeft met de oude Final Fantasy games dan dat Final Fantasy XII dat zelf heeft, aangezien Sakaguchi-san actief als producer betrokken was bij de eerste vijf Final Fantasy games.

TURN-BASED

Een tweede verantwoordelijke factor voor de grote gelijkenis met voorgaande projecten van Sakaguchi-





TUSSENFILMPJES

De gebeurtenissen in het verhaal van Blue Dragon verlopen in het juiste tempo en kennen een standaard fantasy opbouw. De jonge held Shu woont in een klein dorpje waar hij een rustig leven leidt samen met zijn vrienden. Het dorp wordt echter jaarlijks geteisterd door een ondergronds monster.
Als Shu en zijn vrienden besluiten dit monster te bestrijden blijkt het een machine en belanden zij door een reeks van gebeurtenissen in een reusachtig zwevend fort. Hier maak je kennis met de slechterik en begint het balletje pas echt te rollen.
Het verhaal wordt verteld met behulp van vele tussenfilmpjes. Je bent dus gewaarschuwd; een aanzienlijk gedeelte van de speeltijd bestaat uit kijken naar de cut-scenes.
Maar goed, ik denk dat iedere liefhebber van Japanse RPG´s weet waar je aan begint en juist gecharmeerd is van deze manier van het vertellen van een verhaal. En de echte die-hard zal blij zijn met de Japanse taaloptie, waardoor het gevoel een animé serie te bekijken alleen maar wordt versterkt
Wel onhandig zijn de extreem korte interactieve stukjes tussen filmpjes door die je soms tegenkomt. Een wandeling van vijf seconden is in sommige gevallen de laadtijd niet waard en maakt van een tweetal filmpjes geen interactieve ervaring







"HET LIJKT WEL ALSOF IEMAND IN JAPAN HEEFT BESLOTEN SPECIAAL VOOR MIJ EEN GAME TE MAKEN."

san is de opzet van de gameplay. Zelfs Final Fantasy heeft onlangs zijn rug gekeerd naar turn-based gameplay, maar de grondlegger van deze serie ziet hier zelf kennelijk nog wel heil in.
In Blue Dragon kies je dus nog gewoon jouw acties uit een menu en is het zaak om op het juiste moment de verschillende technieken van jouw team in te zetten. Ook word je op ouderwetse wijze naar de gevechten geteleporteerd ondanks dat je de vijanden wel van te voren ziet aankomen. Het is zelfs mogelijk om de vijanden van achter te besluipen en alvast een mep te geven, om zo een voordeel te verkrijgen in het daaropvolgende gevecht.
Het unieke element in de gameplay van Blue Dragon zijn de schaduwen van de kleine helden, die door een gebeurtenis in het begin van het spel worden omgetoverd tot krachtige monsters.
Als later in de game ook nog eens de mogelijkheid wordt toegevoegd om verschillende klassen voor jouw team te kiezen, lijkt mij dat er genoeg elementen aanwezig zijn om de actie gedurende het ogenschijnlijk lange avontuur interessant te houden.

KIDDIE GOES NEXT-GEN

De Xbox 360 schotelt ons meestal opvallend gedetailleerde HD beelden voor. Games als Gears of War en Forza 2 zijn schitterend om te zien maar ik ben blij dat Blue Dragon bewijst dat de 360 tot meer in staat is, want naar nu blijkt kan de next-gen hardware met een cartoony stijl ook prima uit de voeten.
Zonder zich te vergrijpen aan cel-shading weet Blue Dragon een echt tekenfilm gevoel met zich mee te brengen. En met handig toegepaste effecten en strakke character modellen ziet de game er in al zijn eenvoud schitterend uit.



VAN GAME TOT MANGA EN ANIMÉ

Mede dankzij de sterke designs van Akira Toriyama wordt Blue Dragon gekenmerkt door een sterke animé sfeer. Maar ook het verhaal is uitermate geschikt om door middel van strip en animatie verteld te worden. De licentie van Blue Dragon is in Japan dan ook al omgetoverd tot een manga die wekelijks in de Shonen Jump is te vinden, het grootste Japanse manga blad dat vele actuele series samenbrengt in één publicatie.
Daarnaast loopt er momenteel ook een animé serie die in totaal uit 51 afleveringen zal bestaan. Gelukkig zijn er ook plannen om deze serie naar Amerika en Europa te brengen dus met een beetje mazzel kunnen we na het spelen van Blue Dragon in de animé serie duiken.



VERWACHTING

Alles dat ik tot op heden van Blue Dragon heb gezien, heeft voldaan aan mijn hoge verwachtingen en ik kijk dus nog steeds erg uit naar de release.

+ Muziek, design en gameplay gemaakt door veteranen op RPG gebied.
+ Met een tekort aan Japanse RPG's op de 360 is een game als Blue Dragon zeer welkom.
- De turn-based gameplay en lange filmpjes zullen niet iedereen aanspreken.


STEVEN

BLUE DRAGON
XBOX 360
MISTWALKER / MICROSOFT
NNB

MERCENARIES 2:

Jurjen is een freelancer. Dat betekent dat hij niet in vaste dienst is bij de PU en dat zelfs hoofdredacteur Niels hem niet kan vertellen wat hij wel of niet moet doen. In principe dan hè, in principe.

JURJEN DOET ALLES VOOR GELD.

Elke opdracht die ik voor PU uitvoer staat op zichzelf. We komen zo'n opdracht overeen, in dit geval het tikken van een preview over Mercenaries 2, en als ik die opdacht heb voltooid dan krijg ik daarvoor een beetje geld.
En zo sleur ik mij door het bestaan op deze helse planeet.
Gisteren lag ik een hele dag met stevige koorts in bed, en vandaag voel ik me nog steeds niet zo lekker. Als ik in vast dienstverband had gewerkt, was ik dan ook rustig in bed blijven liggen. Maar goed, dan verdien ik dus niets. En freelancers zijn min of meer de hoeren van de journalistiek: ze doen alles voor geld. Dus heb ik mijn zieke kadaver maar weer eens in de bureaustoel gehesen, en zit ik nu met pulserend hoofd en trillende vingers deze tekst te tikken.

VERREGAANDE VRIJHEID

Vorige week reed ik nog fit en vrolijk naar Westwood, een sjieke wijk in Los Angeles om het kantoor van Pandemic te bezoeken. Pandemic werd nog geen tien jaar geleden opgericht door twee jongens die hun voormalige opdrachtgever Activision hadden verlaten om op eigen kracht zoveel mogelijk geld te gaan verdienen. Volgens mij is dat ze goed gelukt, als je zo hun kantoor bekijkt.
Je kent ze misschien van Star Wars Battlefront, en anders wel van Full Spectrum Warrior en Destroy All Humans. Helemaal geen slechte spelletjes, voor zo'n jonge studio. De meeste faam verwierf Pandemic met Mercenaries. Deze mix van GTA en Battlefield verraste in 2005 vriend en vijand met een hoge fun factor en verregaande vrijheid om een reeks explosieve missies naar eigen voorkeur te voltooien.



HONDERD VOERTUIGEN

Mercenaries 2 gaat meer van hetzelfde leveren, met de nadruk op meer. Meer auto's, tanks, vliegtuigen en helikopters, bijvoorbeeld. En dit keer kun je ook boten gebruiken. In totaal zijn er meer dan honderd voertuigen en ongeveer evenveel wapens beschikbaar. De vrijheid om hierbij je eigen weg te vinden en je eigen tactiek te bepalen, staat aan de basis van elke missie.
Of, zoals een van de twee eigenaren van Pandemic, Andrew Goldman het zegt: "we vertellen je alleen maar wat je moet doen, hoe je het doet moet je zelf weten".

DOOR DE VANGRAIL

Ik begin een van de latere missies op een berg in Venezuela, met een fraai uitzicht op de tropische omgeving. Te voet ren ik een stukje de berg af, en stuit ik op een jeep. Daarmee scheur ik langs een slingerend pad verder omlaag. In een haarspeldbocht kan ik het niet laten dwars door de vangrail te beuken, de diepte in. Stotend en stuiterend langs en door bomen land ik een stuk lager op de weg, mijn jeep staat op zijn neus. Ik stap uit en wil te voet verder.
"Je kunt met je geweer tegen de jeep slaan om hem weer op vier wielen te krijgen", zegt Andrew. Ik stoot een paar keer tot de jeep weer rechtop staat, en scheur verder, naar de drie gele stipjes op mijn radar. Dat zijn de gebouwen die ik van mijn opdrachtgever moet vernietigen.

JUST CAUSE

Een half uurtje later heb ik de missie voltooid. Ondertussen heb ik iemand uit een tank getrokken door op de juiste momenten op knoppen te drukken (een zogenaamd Quick Time Event), met diezelfde tank een helikopter uit de lucht geschoten en clusterbommen laten vallen op een van de drie gebouwen. Ik plakte ook nog een bom op een Monster Truck om deze tegen het tweede gebouw te laten rijden, de derde sloopte ik gewoon met mijn rocketlauncher.
"En? Wat vind je ervan?" vraagt Andrew. "Ja leuk," zeg ik. "De vrijheid om je eigen ding te doen is tof. Het doet me aan Just Cause denken."

RIPOFF

"Tja", zegt Andrew. "Weet je, als een nieuw soort spel eenmaal succesvol is, zullen er altijd rip-offs volgen, wij denken juist dat..."
"Vind je Just Cause een rip-off van Mercenaries?" vraag ik.
"Tja, rip-off...", er volgt een veelbe-

"'VIND JE JUST CAUSE EEN RIP-OFF VAN MERCENARIES?' VRAAG IK."





HUURLINGEN

Net als in de voorganger kun je aan het begin van het spel kiezen uit de huurlingen Jen, Mattias en Chris. Het is niet mogelijk om tussentijds te wisselen tussen deze figuren. Zoals je zou verwachten beschikt elk figuur over eigen kwaliteiten op gebied van snelheid, wapenhantering, kracht, enzovoort.

Chris, Jen en Mattias zoals ze er in het eerste deel uitzagen.

WORLD IN FLAMES

tekenende stilte. "Kijk ik ben niet in een positie om commentaar te geven op de producten van andere ontwikkelaars. Ik geloof dat wij een zeer speciale belevenis bieden, met een unieke mix van oorlogsomgevingen en stadsomgevingen. Ook het huurlingensysteem maakt dit spel uniek. Er zijn zes verschillende facties, en je kunt werken voor wie je maar wilt. Elke factie biedt toegang tot een verschillend assortiment wapens en mogelijkheden.
Het verhaal krijgt al in het eerste level een persoonlijk tintje, omdat de opdrachtgever van je eerste missie weigert je te betalen. De rest van het spel verzamel je wapens en ervaring om deze boef te kunnen verslaan. Je zou het niet zeggen, maar het spel heeft een RPG-achtige opbouw".

HUURLINGENSYSTEEM

De belofte van het spel, 'gebruik voertuigen en wapentuig om je eigen weg te vinden en alles op te blazen', is ongeveer hetzelfde als die van Battlefield Bad Company (de game die ik een maandje eerder in Zweden speelde) en, eh, Just Cause.
Wat ik bedoel: het is niet meer zo bijzonder tegenwoordig, om al die dingen te kunnen doen.
Wat Mercenaries 2 waarschijnlijk van de concurrentie gaat onderscheiden, is het huurlingensysteem. Net als freelancers doen huurlingen alles voor geld, dus daar kan ik me wel mee identificeren. Helaas heb ik te weinig van de game kunnen zien en spelen om te kunnen concluderen hoe goed of veelbetekenend dit systeem in het spel is geïntegreerd.
En met die vage conclusie zijn mijn euro's weer verdiend, hèhè. Ik voel me ook alweer een stukje beter, dus snel verder met de volgende opdracht!




Zouden ze voor mensen met spleetogen een ander vizier hebben?

OOK OP PS2

Voor mensen die nog geen next-gen-ding in huis hebben gehaald, komt er ook een PS2-versie beschikbaar. De ontwikkeling van deze versie is uitbesteed aan de huurlingen van Pi Studios in Texas. Zij kregen van Pandemic de engine van de voorganger en aanwijzingen over de verhaallijnen, doelstellingen, voertuigen, wapens en omgevingen. Verder waren ze vrij om er hun eigen ding van te maken, en de verschillen (bijvoorbeeld in routes, vormgeving van gebouwen, enz.) zijn hierdoor opvallend groot.

MULTIPLAYER

Officieel is er nog helemaal niets bekend over een multiplayer, maar officieus hebben we een aardig beeld gekregen. Verwacht geen multiplayer waarin je met een groepje spelers direct tegen elkaar kan strijden, maar een uitgebreide coöperatieve stand voor maximaal twee spelers, die zowel online als in splitscreen te genieten valt.



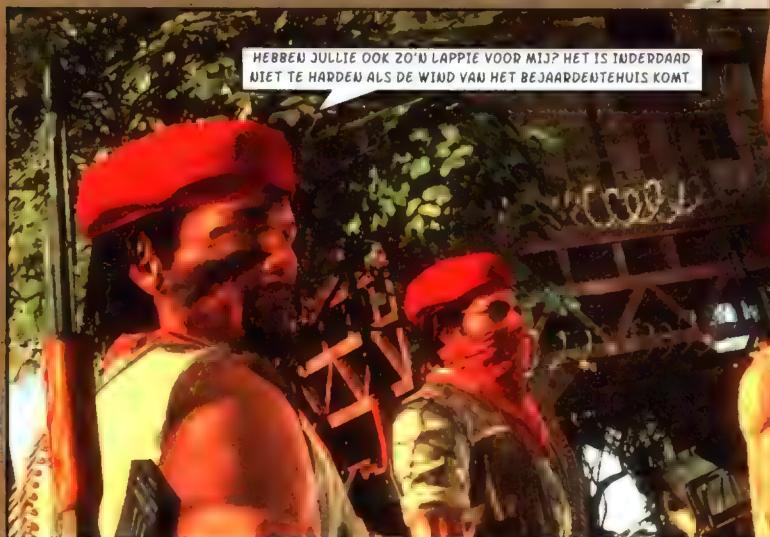
VERWACHTING

Verwacht een typisch vervolgspel: meer en mooier, met wat subtiele verbeteringen.

+ Telkens weer nieuwe wapens en voertuigen om mee te experimenteren.
+ Het huurlingensysteem belooft een nieuwe en passende basis voor de 'sand box'-actie.
- Vormgeving en techniek waren nog niet optimaal.
- Dat je in een open wereld allerlei wapens en voertuigen naar eigen inzicht kunt gebruiken, is tegenwoordig niet meer zo bijzonder.


JURJEN

XBOX 360 / PS3 / PS2
PANDEMIC / ELECTRONIC ARTS
OKTOBER 2007



Profiteer van onze upgrade!





www.computeridee.nl/abonneren

Ja, ik word abonnee en kies voor de volgende aanbieding:

- ❑ **10x Computer Idee** voor maar € 10,-. (0245PUL1)
  Dit abonnement loopt automatisch af.
- ❑ **Jaarabonnement Computer Idee (26x)** voor € 38,-. (0244PUL3)

Naam .... m/v

Straat .... nr. ....

Postcode .... Plaats ....

Telefoon ....

Geb.datum ....

E-mailadres ....

❑ Op dit e-mailadres wil ik van de uitgever, haar partners en zorgvuldig geselecteerde bedrijven informatie en interessante aanbiedingen over hun diensten en/of producten ontvangen.

Betaalwijze:

❑ **automatische incasso**
Ik machtig hierbij Sanoma Uitgevers het abonnementsgeld automatisch af te schrijven van mijn (post)bankrekening:

❑ **acceptgiro**

Datum ....

Handtekening

Stuur deze bon naar:
Computer Idee
Antwoordnummer 11505
2400 VE Alphen aan den Rijn
Een postzegel is niet nodig.



BOOGIE

Heb je Jan wel eens zien swingen en zwaaien met de Wii-mote, terwijl hij meezingt met een karaoke bandje? Dat wil je ook niet. Toch waren we benieuwd welk spel onze jonge vader zo uit z'n dak liet gaan...

Ik bevind me in Milaan, op het kantoor van Electronic Arts waar Alain Tascan, General Manager van de EA Montreal studio is neergestreken voor de Europese presentatie van Boogie.

Geen producer, geen lead designer, nee de grote baas van een complete studio is zelf komen uitleggen waarom Boogie de ultieme party annex muziekgame voor het hele gezin moet gaan worden.

Zijn enthousiasme werkt aanstekelijk, net als de vrolijke kleuren die van het scherm afspatten en de personages van Boogie laten schitteren. Vijf minuutjes scrollen door de zonnige menuutjes van Boogie en mijn humeur is al net zo stralend als het weer in de prachtige Noord-Italiaanse streek waar ik vertoef.

KODDIG

Boogie is duidelijk geïnspireerd door games als SingStar en Dance Dance Revolution. Alleen waar je in DDR alleen maar pijlen en psychedelische kleuren in beeld ziet (en vervolgens als een op hol geslagen Japanner absurde dansbewegingen moet maken), kies je in Boogie een koddig alter ego. Ga je voor de dikke Bubba of kies je de kleine, snelle Kato. Ik weet zeker dat alle meiden voor de soepele Lea gaan, en dat Julius met zijn brede schouders wat meer de macho types zal aanspreken. Tot slot is Jet met zijn streetwise, hiphop look een ideaal jongens alter ego.

> "BOOGIE GAAT HET ZEKER WETEN GOED DOEN OP FEESTEN EN PARTIJEN."

Alle vijf de personages kun je volledig customizen met gekke hoedjes, sandalen en andere outfits, en ook de kapsels en huidskleuren zijn aan te passen.



Gelukkig krijgen we dat op deze screen net niet te zien.

MICROFOONTJE

Bij Boogie hoort ook een speciale usb-microfoon en die krijg je gratis bij de game meegeleverd!



JAN DANST, ZINGT EN SWINGT



In deze streek wordt veel op straat gedanst. Ze zetten hier sowieso graag de bloemetjes buiten.

Alle personages hebben hun unieke dansbewegingen en moves, en die moves komen waanzinnig leuk in beeld. Door met de Wii-mote allerlei ritmische bewegingen te maken, beweegt je personage (ik koos Lea, ssst, niet verder vertellen!) overeenkomstig op het scherm. Het draait erom om op het ritme van de muziek te bewegen. Dat kan rustig, bijvoorbeeld steeds op de eerste tel van een vierkwartsmaat, maar ook sneller en frequenter; bijvoorbeeld op iedere tel van een vierkwartsmaat.



BOOGIEMETER

Hoe sneller en strakker je moves, en hoe meer afwisselende bewegingen je maakt (draaien, omhoog wijzen, opzij slaan, van links naar rechts bewegen etc.), hoe meer punten je scoort.

Tegelijkertijd vul je langzaam de Boogiemeter in beeld. Is deze gevuld, dan krijg je de uitleg voor een combo - bijvoorbeeld de opeenvolgende bewegingen omhoog, omlaag, naar links, naar links - en als je die succesvol uitvoert, doet je figuurtje nog coolere danspasjes en scoor je dubbele punten.

Erg funny was de competitiemode waarin je met twee karakters tegen elkaar danst. Door af en toe power-ups in beeld weg te grissen, kun je de ander bevriezen of dwars zitten. En door een, af en toe verschijnend, rood poppetje weg te dansen, scoor je tokens die je weer in kunt ruilen voor extra content.

GEKERM

In totaal zijn er veertig nummers waarop je kunt dansen, maar je kan ook zingen in de Karaoke mode. Het werkt nagenoeg hetzelfde als bij SingStar met het grote verschil dat je voor de Vocal Coach mode kan kiezen. Dit is ideaal voor de verlegen popster-in-de-dop; op het moment dat je zingt, zingt de game de leadzang. Je zingt dus wel maar je hoort de oorspronkelijke vrouwen- of mannenstem in plaats van je eigen gekerm. Hier test je dan ook puur je timing.

Een andere mode, waarin zowel je timing als je zangkunsten (vals, toonzuiver) worden getest, is natuurlijk ook van de partij. Die laat ik echter voorlopig aan me voorbij gaan...

VERWACHTING

Boogie gaat het zeker weten goed doen op feesten en partijen. Veel minder Japans en hectisch dan de Dance Dance Revolution games, een stuk 'veiliger' dan SingStar en bovendien veel grappiger door de kleurrijke personages.

+ Grafische stijl en uitstraling personages zijn top.
+ Animaties van de danspasjes.
+ Vocal coach mode.
- Wat meer personages was leuk geweest.
- Niet online



JAN

BOOGIE
WII
EA MONTREAL / ELECTRONIC ARTS
Q3 2007

FRACTURE

Op een steenworp afstand van het Londense Hyde park werd Jeroen ontvangen in een traditioneel Engels hotel alwaar hij als een van de eersten de bewegende beelden van de nieuwe Lucas Arts franchise, Fracture, mocht aanschouwen.



Het smeltwater van de poolkappen vanwege de opwarming van de Aarde heeft Amerika letterlijk en figuurlijk verdeeld, waardoor er twee kampen zijn ontstaan: de Atlantic Alliance in het oosten dat samenwerkt met Europa, en in het westen de Republic of Pacifica dat in Azië een partner heeft gevonden. Het duurt dan ook niet lang alvorens de twee continenten het met elkaar aan de stok krijgen.

DNA VS. TECHNOLOGIE

Het is een strijd tussen technologie en stamcelmanipulatie. Tussen 'normale' mensen voorzien van allerhande technische snufjes en gemuteerde wezens.
"Er is geen goed en geen kwaad" zo vertelt Chris Norris, PR Manager bij Lucas Arts, "er is een grijs gebied dat we zeker op zullen zoeken. Wat is de moraal in dit conflict en waar staat hoofdpersoon Mason Brinks?"
Deze markante marinier werd als kind uit de sloppen gehaald en in het leger van de Atlantic Alliance grootgebracht. Hij is niet 'your average Joe', maar een goed getrainde oorlogsmachine. Hij weet wat hem te doen staat, en uitgerust met een shotgun, geweer en een handjevol granaten leidt hij de aanval op enkele stellingen van de Republic of Pacifica.

VERVORMING

Als de demo van Fracture begint, zien we de Golden Gate Bridge die ver boven Mason Brinks uittorent. De omgeving is dor en droog, in de verte is een bunker te zien vanwaar bulderend afweergeschut klinkt. Het is aan Mason om die grote kanonnen uit te schakelen zodat er versterking kan landen.
Jeffrey Norris, product assistent, heeft de Xbox 360 joypad in zijn handen en loodst Mason naar de bunker alwaar een groep Pacifica soldaten hem tegemoet komen. "Het is tijd om te demonstreren waarom Fracture anders wordt dan de gemiddelde third-person shooter," grijns Chris veelbelovend.
Mason gooit een Tectonic granaat en op het moment dat het explosief uit elkaar klapt, vormt er zich een kleine bult in het landschap. De opgeworpen heuvel blijkt een prima plek om je achter te verschuilen. Het geeft Mason een tactisch voordeel ten opzichte van de vijanden die zich op de lager gelegen vlakte niet kunnen verbergen en dus ten prooi vallen aan zijn kogelregen.
Aangekomen bij de bunker demonstreert Jeffrey een andere granaat: de Subsonic.
Een smalle doorgang aan de zijkant van de bunker is op het eerste gezicht te klein om doorheen te komen. Maar door een Subsonic granaat op de plaats te gooien, ontstaat er een krater en die zorgt er tegelijkertijd voor dat de doorgang vergroot wordt.
Eenmaal bij het luchtafweergeschut aangekomen, komt Jeffrey erachter dat het te zwaar bepantserd is om met normaal wapentuig onschadelijk te maken. Echter, rondom de installatie is een ondoordringbaar krachtveld aangebracht. Jeffrey gooit opnieuw een Tectonic granaat en laat het afweergeschut omhoog rijzen zodat het in zijn geheel tegen het forcefield aankomt waardoor het uit elkaar spat. Het is zomaar een voorbeeld van de vele puzzels die op je liggen te wachten.

MULTIFUNCTIONEEL WAPENTUIG

Fracture staat bol van multifunctioneel wapentuig, dat stuk voor stuk een vervormingfunctie met zich meedraagt. Zo is er een spike granaat die een gigantische lavapilaar uit de grond doet herrijzen. Hier kun je bijvoorbeeld zelf op gaan staan zodat je gemakkelijker op hoger gelegen plaatsen kunt komen.
Ook werd de Vortex granaat gedemonstreerd, een granaat die bij zijn ontploffing een gigantische wervelwind doet ontstaan en alles in zijn nabijheid opslokt.
Naast de granaten met verschillende vervormingmogelijkheden, beschikken de schietijzers van Mason ook nog eens over deformatiemogelijkheden en een secundaire functie. Zo kan de shotgun een hockeypuck granaat afschieten die stuitert via de muren en die je op een zelf gekozen moment tot ontploffing kunt brengen. Ook beschik je over een rocketlauncher die zowel boven- als ondergronds raketten af kan vuren, waarbij je de



Soldaten die het lukte binnen een dag vijf vijanden in de knie te raken, kregen van Kapitein Wilders een onderscheiding.



Zó... dat ding komt omhoog alsof het bij mij thuis zaterdagavond is...



grondtorpedo's eveneens zelfstandig tot ontploffing kunt brengen.

GOLVEND SLAGVELD

De wapens zorgen vanwege hun uitgebreide mogelijkheden voor chaotische taferelen wanneer Mason op de vijand stuit. Kogels vliegen in het rond, terwijl het slagveld golfend op en neer gaat. Overal vormen zich heuvels en schieten pilaren omhoog, waardoor het slagveld veel wegheeft van een woeste zee.
Torpedo's laten een golvend spoor achter zich en spatten uit elkaar wat scheuren en heuvelvorming in de ondergrond met zich mee brengt terwijl de lichamen van de tegenstanders door de lucht vliegen. Pas wanneer de beschietingen ten einde zijn, is goed zichtbaar hoe verwoestend de meedogenloze strijd is geweest.
Fracture belooft veel en de eerste indruk is goed maar of het genoeg is? Ook de mededeling dat er een multiplayer aanwezig is en dat er voertuigen zullen zijn met deformatiekrachten wist me nog niet echt weg te blazen.

GEEN WATER

De poolkappen hebben de wereld verdeeld, maar gek genoeg zul je geen water tegenkomen in Fracture. Dat is niet zozeer een bewuste keuze geweest maar meer eentje van technische aard. De Aarde vervormen was één ding, maar het water op de verschillende vormen laten reageren was iets anders. Daar wist men niet zo heel veel raad mee. Dat is waarschijnlijk meer iets voor het tweede deel, mocht dat er ooit komen natuurlijk.



TREKKEN, DUWEN EN STAMPEN

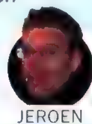
Terwijl ik daar in London op die bank zat en naar het beeldscherm staarde en mij een aantal facetten van het spel werden getoond, moest ik even denken aan een game waarin ik dit al eens eerder had gezien. Doshin the Giant op de Nintendo GameCube.
Daar speelde je een grote gele reus, en kon je zelf een wereld scheppen, door de bodem omhoog te trekken. Of door je magie te gebruiken om kraters te creëren. Of je ging gewoon wat springen op één plek, zodat de aarde vanzelf zakte onder je gewicht.
Doshin had echter een wat vredelievender karakter. Weliswaar kon je ook als slechte Doshin door het leven gaan, maar veelal was de weg van het goede, de juiste. Voor mij dan.
Tijdens het spelen van Doshin was ik ook meer bezig met opbouwen en opnieuw indelen, dan destructie. In Fracture draait het eigenlijk alleen maar om vernietigen en niet echt om Moeder Aarde als zodanig.



VERWACHTING

De game valt of staat met de deformatiemogelijkheden. Of het werkt subliem en versterkt het spel, of het valt compleet in het water en is een gimmick, en dat laatste lijkt me niet de bedoeling van deze nieuwe franchise.

+ Vervormingmogelijkheden ogen tof...
– ... maar blijken hopelijk meer dan een gimmick.


JEROEN

FRACTURE
PS3 / XBOX 360
DAY 1 STUDIOS / LUCAS ARTS / CONTACT DATA
1 SPELER (OOK MULTIPLAYER)
ZOMER 2008

WIPEOUT PULSE

JEROEN GAAT OVER DE DRIEHONDERD

Met Pure ging de WipEout serie weer terug naar haar roots, zich distantiërend van de vernieuwing die Fusion voor de PS2 tot zo'n teleurstellende ervaring maakte. Pulse gaat gelukkig verder waar Pure gebleven was. Maar kan Jeroen al die pulserende dance beats wel aan?

WipEout kent geen fanboys die ieder jaar schreeuwen om een nieuwe game in de serie, zoals zo vaak het geval is. WipEout gamers zijn liefhebbers die geduldig wachten... op iets moois. Pure was bijvoorbeeld het wachten waard, sterker nog, het was het kopen van een PSP waard, en Pulse lijkt daar nog eens dik overheen te gaan.
WipEout is typisch zo'n serie waarin alles klopt. Van de zwevende fighterjets, inclusief de pulserende dance beats die door je oordopjes schallen, tot de bochtige circuits langs industriële gebieden en haar billboards met strakke ontwerpen. Het klopt, ze vullen elkaar aan. Vanaf het moment dat de teller van drie aftelt naar één en het woord 'GO' in beeld verschijnt, je de gasknop indrukt en de eerste basstroken door de speakers stampen; dan weet je het, dan ga je op in die game!

BETER

WipeEout Pure was een launchgame voor de PSP en de ontwikkeltijd was kort, daarbij was de kennis van de hardware gering. Nu, twee jaar later, heeft men bij ontwikkelaar Sony Studio Liverpool meer kennis van de PSP en dat is in Pulse aan alle kanten merkbaar.
Pulse zal twaalf nieuw ontworpen tracks bevatten, die ook nog eens in tegengestelde richting kunnen worden genomen. Tevens zijn er zestien zone parkoersen aanwezig, die allemaal zijn gebaseerd op de 'normale' banen in de game.
De tracks zijn voorzien van nog meer details en hebben een nieuwe toevoeging in de vorm van Mag-strips. Dit zijn magnetische gedeelten op de baan die ervoor zorgen dat de ontwerpers nog meer toffe dingen kunnen uithalen. Denk hierbij aan loopings of stukken van het parkoers waarbij je op je kop hangt. Het geeft het geheel nog meer een futuristische look and feel. Daarnaast zijn de schepen ook een stuk gedetailleerder en bestaat er zelfs de mogelijkheid om, via de website, je schepen van een nieuw laklaagje te voorzien.

MAINSTREAM

Naast grafische opsmuk heeft men bij Sony Studio Liverpool ook gekeken naar een mogelijkheid om WipEout voor iedereen geschikt te maken. Zo heeft men de Pure opzet losgelaten; niet langer is de snelheid van de ships gerelateerd aan de kunstmatige intelligentie. Sneller is dus in Pulse niet per definitie moeilijker. Je kunt nu een snelle klasse kiezen, terwijl je de A.I. op easy zet. Zo kan een n00b dus ook nog genieten van de snelheid van WipEout zonder dat hij steevast als laatste over de finish hobbelt of erger, de finish niet eens haalt. Dit betekent niet dat Pulse te makkelijk is geworden, want als echte gamer kun je altijd nog kiezen om Phantom op hard te spelen.
Voor de liefhebbers is er de toevoeging van custom soundtracks. Op zich is de soundtrack al likkebaardend, maar mocht je toch liever onder het genot van Walking on Sunshine over de schitterend vormgegeven banen razen, dan kan dat ook. Niet dat ondergetekende dat doet, hij ramt liever een memorystick in zijn PSP met daarop tracks van The Prodigy of Underworld.



Ook Batman heeft een race-licentie.



Op deze track heb je de keus tussen steenhard of kiezelhard.

"VANAF HET MOMENT DAT 'GO' IN BEELD VERSCHIJNT, DAN WEET JE HET, DAN GA JE OP IN DIE GAME!"



Er wordt duidelijk geen rekening gehouden met invoegend verkeer.

ONLINE

De belangrijkste toevoeging is toch wel de mogelijkheid om online te kunnen racen tegen anderen. Dat betekent dat je het tegen zeven andere WipEout bezitters op kunt nemen, over de hele wereld. Waarbij je stats niet alleen in de game worden opgeslagen maar ook op de site. Iedere keer dat je via de PSP contact maakt met de website, zullen je stats geupdate worden. Dat is natuurlijk goed nieuws voor iedereen die zich druk maakt over de grote van zijn e-penis.

VERWACHTING

Pulse gaat zeker beter worden dan Pure; van graphics en snelheid tot de controle die je over de schepen hebt.

- Snel.
- Strak design.
- Vette soundtrack.



JEROEN

WIPEOUT PULSE
PSP
SCEE / SCEB
1 - 8 SPELERS (ZOWEL AD-HOC ALS INFRASTRUCTURE)
VERWACHT: SEPTEMBER

WORLD IN CONFLICT

Nog even de zomer uitzitten en dan kunnen we wat Jan betreft elkaar aankomende herfst met groot enthousiasme platbombarderen in World in Conflict.

JAN DROPT DE BOM



Toen de bevestiging kwam dat er op de boerderij biggen onverdoofd gecastreerd werden, besloot men onmiddellijk in te grijpen.

Waarom is het spelen met nucleaire wapens in games nu zo leuk? Iedereen weet dat een kernbom geen grap is, maar een spel waarin je een nuke kunt laten vallen, heeft bij mij al meteen een streepje voor. In Supreme Commander was het inzetten van een kernbom al een groot feest, maar in World in Conflict (WiC) is het helemaal waanzinnig.
Wie de trailer van dit specifieke spelelement nu nóg niet heeft gezien, mag naar het toilet kruipen en zichzelf doortrekken, maar nog veel leuker is natuurlijk meedoen aan de bèta test, en de impact zelf ervaren. En laat ik dat nu al een paar maanden aan het doen zijn...

GROOT(S)

WiC is ontworpen vanuit multiplayer maar dat wil niet zeggen dat de singleplayer een papieren tijger is. De Koude Oorlog sfeer komt in singleplayer zelfs nog meer tot leven aangezien de makers middels tussenfilmpjes en spectaculaire camerastandpunten je een filmisch en zelfs neerslachtig gevoel bezorgen. Dat gevoel maakt echter snel plaats voor opwinding omdat de maps zo groot zijn en je gigantisch ver kan kijken. Hierdoor heb je veel minder dat ingekaderde 'standaard' RTS gevoel.
De maps in de Total War serie waren ook al behoorlijk groot(s), en zo ook de in te nemen steden, maar net zo vaak stond je in lege weilanden of drassige toendravlakten te knokken. WiC kent daarentegen, voor een RTS van dergelijke schaal, ongekend veel detail in de speelwereld.
Per missie krijg je verschillende goals die (scripted) on the fly kunnen omslaan ten faveure van de dramatische verhaallijn. Aangezien je geen basis hebt, draait alles om reinforcements. Deze bestel je via credits die je verdient door strategische posten in te nemen. Het ligt in het verlengde van Massive Entertainment's eerste RTS topper, Ground Control, en het werkt prima.

SPECIALISATIE

Als je WiC een tijdje speelt, kom je erachter dat in multiplayer samenwerking cruciaal is om te overleven. Het lukraak kiezen van een klasse is onzinnig; je dient je echt te specialiseren in lucht, infanterie, support of armour. Daarna opent er zich een trits aan tactische mogelijkheden en is het oorlog zoals het in 't echt ook had kunnen gaan. Helikopters die uit de lucht worden geknald door bazooka's, helikopters die grondtroepen komen redden, tanks die de boel kort en klein knallen, medics en repair voertuigen die redden wat er te redden valt en ga zo maar door.
Het idee dat al die eenheden om je heen aan jouw kant vechten, is een heel speciale ervaring. En net als bij Battlefield bouw je hierdoor echt een groepsgevoel op.

"HET HEEFT ER ALLE SCHIJN VAN DAT MASSIVE MET WiC GOUD IN HANDEN HEEFT."

MALLOTEN

Natuurlijk heb je online altijd een paar malloten die domweg op alles en iedereen gaan knallen, vooruit spurten en niet achterom kijken, maar het veroveren van land en strategische posten is de sleutel naar succes.
De volgende stap is het behouden van diezelfde posten en dat levert de ware strategische diepgang op. Dat staat bijna haaks op de arcade snelheid en relatief simpele aansturing, maar het maakt het geheel des te toffer.
Het heeft er alle schijn van dat Massive met WiC goud in handen heeft.

360 CONFLICT?

Volgens onze buitenlandse collega's van Gamepro is WiC inmiddels ook in de maak voor de Xbox 360. Het spel zou wel wat later verschijnen, namelijk eind 2007. Dat zou na Command & Conquer 3, Halo Wars en Tom Clancy's EndWar de volgende RTS game zijn die de stap naar Microsoft's spelcomputer maakt.
Over de eventuele mogelijkheid dat World in Conflict ook Live Anywhere ondersteunt, waardoor PC gamers tegen 360 gamers kunnen knokken en vice versa, is nog niets bekend.



VERWACHTING

Dit wordt een moddervette actie-strategy game. Punt uit!

+ Ziet er steeds lekkerder uit.
+ Nukes!
+ Multiplayer en singleplayer even belangrijk.
- Gaat ie de deadline wel halen?
- Betekent dit PC upgrade nummer zoveel?



JAN

WORLD IN CONFLICT
MASSIVE ENTERTAINMENT / SIERRA / UNIVERSAL GAMES
SEPTEMBER 2007

DE PU VAKANTIESPECIAL 2007

Leuk zo'n zomervakantie, geinig dat bruin worden, lekker zo'n vakantieliefde en tof die paar weken rondreizen, maar er moet natuurlijk wel gegamed worden in de zomer. Meer tijd dan je de komende weken hebt, ga je niet krijgen dit jaar. Vandaar dat de PU-redactie zichzelf de opdracht gaf de ultieme vakantiespecial voor jullie te maken. Dus geen slap gezwam over onze eigen vakantieavonturen, geen suffe opsomming van de beste games voor deze zomer, geen gare puzzels (nou, eentje dan), maar enkel info waar je deze vakantie echt wat aan hebt. Let maar op!

ZOMER 2007 BUDGET

BLAAS JE OUDE GAMES NIEUW LEVEN IN

Op vakantie gaan is een dure hobby, en dus zul je in deze periode vermoedelijk weinig geld beschikbaar hebben voor het kopen van nieuwe games. Geen nood, je kunt je oude games namelijk vrij simpel nieuw leven in blazen. Het enige wat je nodig hebt, is een internetverbinding plus een klein beetje geduld. Hier een paar gouden tips.

DE PSP

We zeggen: **Killzone Liberation**. Die game moet je sowieso hebben, want het is een van de tofste shooters op deze handheld. En als je hem hebt, dan kun je daar nu twee vette extra's vóór binnenhalen. Gratis en voor nop.
Met twee downloads bezorg je jezelf vele uren extra spelplezier. De eerste geeft je een nieuw hoofdstuk dat de game verlengt. De andere download brengt de mogelijkheid om de game online te gaan spelen. En laat KL nu juist op dat vlak uitblinken.


Killzone: Liberation.

Een andere game die je gratis kunt 'oprekken' is **WipEout Pure**. Daar zijn voor nop extra schepen en tracks te downloaden. Win eerst alle tracks in de single racemode, en dan komen ze ook nog beschikbaar als toernooi.

Burnout Dominator volgt dezelfde weg als WipEout. Inmiddels zijn er twee nieuwe tracks gratis te downen. De tracks zijn aardig vormgegeven en geven je op zeker het nodige extra racegenot.

DE XBOX 360

Er valt echt veel te downloaden voor Xbox 360 games. Het gaat hier vaak om een mix van betaalde en gratis content. Vooral de map-packs zijn interessant omdat je hier multiplayer nieuw leven mee inblaast en dat levert dus al snel uren en uren extra gameplay op voor maar een paar euro of soms zelfs helemaal niets.

Gratis is bijvoorbeeld de **C&C 3** map die Ground Zero heet en echt heel leuk is. Nog beter (en goedkoop) is het pakketje met vijf nieuwe maps dat je dan 500 punten kost (€6).


WipEout Pure.

Voor **Lost Planet** zijn verschillende map packs beschikbaar. De packs kosten 400 Microsoft Points, wat ongeveer 5 euro is. Fraai is een


C&C 3.

Battleground map die gratis binnen te halen is... mits je de Collector's Edition van de game in huis heb gehaald.

Ook zijn er weer diverse **Gears of War** map packs beschikbaar. Je kunt kiezen, nu alles voor 800 punten (ongeveer 10 euro) kopen (gruwelijk goede multiplayer) of wachten tot na 3 september, want dan komen ze allemaal gratis beschikbaar. En met een beetje mazzel heb je dan nog een weekje vakantie.

Het Project **Gotham Racing 3** Style Pack is binnen en die mag je gerust behoorlijk uitgebreid noemen. In het pakket zitten twaalf nieuwe droomauto's. De RUF R.K. Spyder 3.8 is gratis te downloaden terwijl het complete autopakket te koop is voor 400 Microsoft Points. Het nieuwe pakket bevat voorts een foto mode en nieuwe minigames. Je kunt ook à la carte losse auto's downloaden voor 60 Microsoft Points per stuk.

Ook **Call of Duty 3** kent een map pack tegen betaling. Maar er is ook een gratis map waar wij je op willen attenderen. De map, genaamd "Champs", is gesitueerd in het Franse dorpje Port Royal des Champs. De nieuwe map is ideaal voor kleine en middelgrote teamgames in online, split-screen en System Link speelsessies.


Call of Duty 3.

DE PC

Patch 1.05 van **Command & Conquer 3** levert je een aantal verbeteringen op, alsook vier gratis multiplayer maps.

Steam-gebruikers met een videokaart van ATi kunnen voor nop **Half-Life 2: Lost Coast** en **Half-Life 2: Deathmatch** downloaden. Check www.steampowered.com/ati_offer1a/

Vergeet zeker ook niet de gratis Rome: Total War 300 'The Hot Gates' map te downloaden; hier wordt het gevecht om Thermopylae nagebootst, zoals die getoond werd in de film 300.

GRATIS DEMO'S



We hebben het al gezegd, op vakantie gaan is een dure bezigheid. Daarom zijn gratis demo's zo fijn. De PU toont je op elk platform de vijf beste demo's, vooral geselecteerd op houdbaarheid. Kortom, allemaal voorproefjes die je lekker lang kunt spelen.

XBOX 360

SHADOWRUN:

Een knaap van 1,1 Ghz die je bij deze frisse shooter twee rassen schenkt, vier soorten magische krachten, drie technische levels en zes verschillende wapens. Omdat je online kunt fraggen is deze demo erg lang houdbaar.

FORZA MOTORSPORT 2:



Eén track lijkt weinig, maar je kunt er wel met 24 verschillende wagens op rijden. En dus ben je er behoorlijk lang zoet mee. Immers, de ideale lijn vinden met alle wagens vereist echte rijvaardigheid.

GRAW 2:



En dan wel de multipayer-demo. De singleplayer demo van GRAW 2 is tof (één missie) maar de multiplaydemo is datgene waar je echt lang mee aan de slag kan. Het biedt je de mogelijkheid tegen elkaar of co-op te knokken in een fraaie map waar maximaal zestien personen in kunnen.

C&C 3: TIBERIUM WARS:

Het bewijs dat RTS op een console werkt. De fikse demo bevat het begin van de game plus een two player skirmish map waarmee je online flink lang kan knokken.

PSP

Alle demo's zijn te vinden op demo.pspfanboy.com. Even een pakketje via je PC binnenhalen, vervolgens je PSP aan de PC linken en de boel in het juiste mapje plaatsen.

SMASH COURT TENNIS 3:



Het speelt heerlijk vloeiend en is behoorlijk uitgebreid voor een demo. Je kunt zelfs je rankings online zetten.

MGS PORTABLE OPS:

Je kunt je lol op met deze speciale multiplayer demo waarbij je dus tegen andere PSP bezitters kunt gamen.

LOCOROCO:

Inmiddels zijn er ongeveer vijf verschillende LocoRoco demo's vrijgegeven. Allemaal in een ander smaakje en allemaal even leuk. Voor de fans van behendigheidsspelletjes.

RIDGE RACER 2:



Een van tofste (drift)racegames op de PSP. En het mooie van racedemo's is dat je ze keer op keer kunt spelen, om de rondetijd steeds wat scherper te krijgen. Ook leuk om andere mensen mee uit te dagen.

KILLZONE LIBERATION:



Je krijgt weliswaar maar een klein stukje missie voorgeschoteld maar oh, oh, wat is die game toch ontzettend vet. Voor iedereen die nog twijfelt of ie dit spel echt aan moet schaffen.

PC

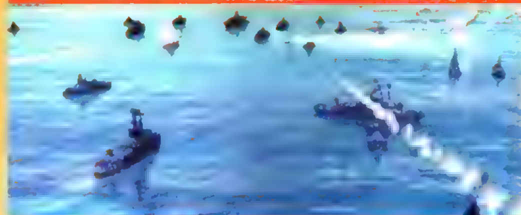
LOST PLANET:

Jawel, Lost Planet komt naar de PC en wel als DirectX 9 en als DirectX 10 versie. De laatste is mooier maar dan heb je wel een stevige PC nodig. De demo bevat dezelfde coole shit als de Xbox 360-demo en is erg lang houdbaar.

GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2:

Eindelijk is deze topper ook voor de PC uit. De multiplayer demo bevat de exclusieve map Calavera, plus twee game modes: Recon vs. Assault en Team Deathmatch.

SUPREME COMMANDER:



In de demo kun je spelen met de Cybran Nation singleplayer campagne. Daarnaast is er een skirmish map die je op easy, medium of hard kan spelen.

COLIN MCRAE DIRT:

De PC demo oogt om te zoenen en huisvest drie tracks en drie type races: een point-to-point race, een CORR offroad race tegen negen andere bots en een race in Duitsland tegen Colin McRae himself!

OVERLORD:



Misschien is deze demo niet mega lang speelbaar, maar we kunnen natuurlijk onze nationale trots niet ongenoemd laten. Bovendien laat de demo goed zien hoe tof Overlord is geworden... zodat je daarna meteen de volledige game gaat halen.

MARTIAL HEROES:

Het is geen demo maar een gratis Koreaanse MMO. Het is niet de beste game in zijn soort maar zeker niet slecht.
Check het op www.martialheroes.eu/mheroes/mcsmambo.p

ZOMERTIP

Pas op als je in het buitenland games gaat kopen. Niet alleen omdat continenten als de VS en Azië een andere regio op hun console hebben zitten en je de games dus niet kunt gebruiken thuis (of je moet daar ook een PS2 of Xbox gekocht hebben), maar er wordt ook veel illegale software verkocht. Zelfs in officiële winkels. En de douane op Schiphol heeft aangekondigd deze zomer extra streng te gaan controleren. Vind je nieuwe games extreem goedkoop, dan weet je dat er iets niet klopt.

SCOOR JE GAMES GOEDKOOP

ZOMER 2007 BUDGET

Naast gratis demo's en allerlei goedkope packs op internet en Xbox Live, zijn er nog meer trucjes om veel geld te besparen deze zomer. Kun je fijn in je vakantie stoppen, of in je spaarpot voor deze winter als de 'vette-games-tornado' losbarst. Een aantal algemene tips.

BUDGETBAKKEN

Het klinkt te simpel voor woorden, maar games belanden steeds sneller in de budgetbak. Vooral PC games. Jammer voor de makers, maar wel een hard feit.
Maak een lijstje met toffe games, bewaar die in je portemonnee en check regelmatig de uitverkoopbakken. Zeker in de zomer gaat men echt los in de acties. Juli en augustus zijn namelijk traditioneel de maanden waarin de minste games worden verkocht (en ook uitkomen).

MIDPRICE GAMES

Veel games zijn tegenwoordig ook te koop voor midprice. Standaard wordt aangenomen dat Wii games 60 euro zijn, PC games 49 euro en 360 en PS3 games 65 euro. Maar soms liggen games ook voor 30 euro in de shops, sommige DS titeltjes bijvoorbeeld. Maar ook Resident Evil 4 Wii edition (zie screen) kost slechts 29,99. Dat is nog eens een mooi prijsje voor een klassieker. Een andere gouden regel is dat games slechts een maand of twee fullprice zijn en dan gaan zakken.

TAXFREE

Ga je niet naar Amerika, maar ga je wel vliegen dan moet je de winkels achter de douane eens checken. Laat je vriendin de parfum kopen, jij moet de elektronica shops hebben. Op Schiphol kost de PSP momenteel namelijk 199 euro, maar dan hebben we het wel over het Flyer Pack. Deze bestaat uit een witte of zwarte PSP + Casino Royal The Movie + Prince of Persia Rival Swords + accessoires + hoesjes voor je PSP games. Een mooie deal.

BUNDELS CONSOLES

Het kopen van bundels is natuurlijk altijd goedkoper en bespaart je al snel een paar tientjes aangezien je er doorgaans een controller en/of een game bij krijgt.
Neem bijvoorbeeld het Forza Motorsport 2 pack. Dit pack bestaat uit een Xbox 360 spelcomputer plus de game Forza 2. Daarnaast huisvest deze bundel een draadloze controller, een High Definition televisiekabel en een headset om tijdens het gamen te chatten. Als je racefan bent, zouden wij het wel weten... Ook de PS3 en de Wii zullen ongetwijfeld bundelen of gaan bundelen.

WISSELKOERSEN

Maak gebruik van de wisselkoersen. Ga je toevallig op vakantie naar Amerika, koop daar dan een PSP. De dollar staat behoorlijk gunstig. Een PSP Core Pack kost daar 169 dollar wat omgerekend 126 euro is, tegenover de 169 euro die je in Nederland betaalt. En er zitten geen regiocodes op een PSP.

BUNDELS GAMES

Ook games worden regelmatig gebundeld. Zo is recent de Hitman Collection uitgekomen voor PS2 en PC. Dat betekent Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Contracts en Hitman: Blood Money samen voor weinig.

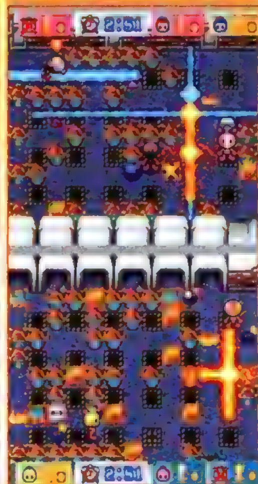
GOEDKOOP FEESTEN OP DE DS

De DS is by far de meest verkochte handheld van het moment. Grote kans dus dat je op vakantie gamers tegenkomt met dit zakvriendje, en daar wil je natuurlijk tegen multiplayeren. Alleen de kans dat zij allemaal precies dezelfde games bij zich hebben, is net zo groot als dat jij de vriendin van Jan Smit gaat zetten deze zomer. En je wilt ook niet acht games gaan kopen, zodat je zeker weet dat je qua multiplay aan je trekken komt.
Geen nood, wij hebben vijf ijzersterke games gevonden die je tegen meerdere spelers laten gamen, met slechts één cartridge!!!

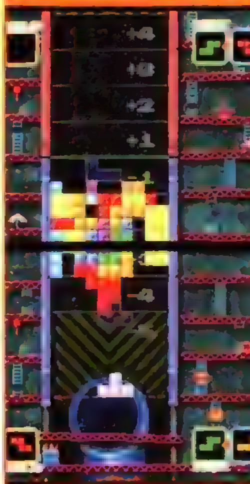
MARIO KART DS: Dé partygame, met acht man tegelijk, ook speelbaar met acht breezers of een kan Sangria op.



BOMBERMAN DS: Met een hele groep maten lekker bommen gooien. Instant fun! Lachen, gieren, brullen!



TETRIS DS: Als je locaal speelt, kun je de Standard Mode met wel tien spelers tegelijk spelen.



METROID PRIME: HUNTERS: Lekker knallen in het universum van Samus Aran, multiplayer is het hoogtepunt.



ADVANCE WARS DS: Strategie op hoog niveau. Mogelijk inzetbaar als je om een vakantieliefde wilt duelleren.



GAMEN OP HET STRAND: JE REINSTE HEL... OF TOCH NIET?

ZOMER 2007 TIPS

Als de zon schijnt, dan ga je naar het strand. Geen chick die valt op een lijkenkleur (of je moet Gothic zijn). Probleem is dat als er één plaats is waar je slecht kan gamen, dan is dat wel het strand. De felle zon, het opwaaiende zand, klevende zonnebrand en een hoop nattigheid. Maar PU zou PU niet zijn, als we de oplossingen niet voor je hadden.

DE ZON

We weten niet hoe het komt, maar de zon heeft de tergende neiging om in het scherm van je DS of PSP te schijnen. In de PSP kun je dan bijkans je haren kammen en met de DS kun je de badhanddoek van die irri Mof naast je in brand laten vliegen. Hoe voorkom je dat?



A) Verstop jezelf en je handheld onder een handdoek, het liefst een droge.



B) De paraplu als parasol, ook handig als wapen tegen irritante Duitsers.

HET ZAND

Een strand is in veel gevallen opgebouwd uit stukken rotsgebergte dat door de wrijving is omgevormd tot miniscule korreltjes, ook wel zand genoemd. Met wind is deze materie dodelijk voor je mobiele console. Zand kan je handheld echt extreem verneuken. Oplossing: een kuil graven of een windscherm opzetten.



C) Graaf een kuil om uit de wind te blijven. Bedenk wel: graaf nooit een kuil voor een nder.



D) Ben je met z'n tweeën, dan kan de een in de kuil en de tweede achter de zandhoop. Maak de hoop zand wel af en toe nat.

HET WATER

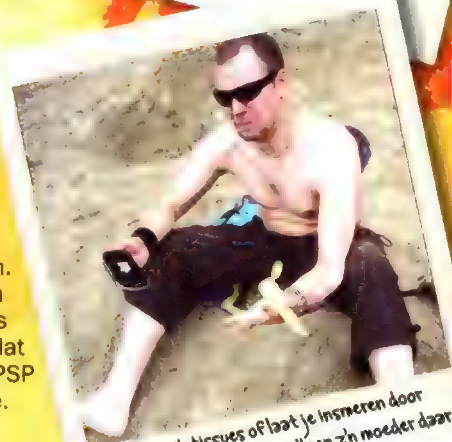
Na een uurtje bakken in de zon, word je door de warmte gedwongen om het water in te gaan. Echter, die dure handheld laat je niet open en bloot op je handdoek liggen. En om naast een handheld, zwembroek, handdoek en zonnebrand ook nog een kluis mee te zeulen naar een badplaats is ook niet echt aan te bevelen. Gelukkig volstaat een rolletje MacGyver tape en een plastic zakje om dit probleem te lijf te gaan en met je handheld te kunnen zwemmen.



E) Gebruik PU's Selfmade Waterproof Handheld Bag.

VETTE VINGERS

Om niet als lid van de kreeftenfamilie door te gaan, is het noodzakelijk om zonnebrand te gebruiken. Gevolg? Vette vingers! Oplossing? Tissues! Of anders die leuke dame naast je vragen of zij je wilt inwrijven. Als je aangeeft dat het niks erotisch is en je haar spuuglelijk vindt en dus niks met haar van plan bent, maar dat je gewoon geen vette vingers op je PSP wilt hebben, doet ze het vast voor je.



F) Gebruik tissues of laat je insmeren door een ander. Bij Wouter is alleen z'n moeder daar toe bereld.

LOSSE STRANDTIPS:

- Ga vooral niet achter een strandhokje zitten gamen. Het waait er inderdaad niet en er komt ook geen zon, maar dat is de plek waar iedereen gratis pist en kakt.
- Over schijten en zeiken gesproken. De wc is daarentegen weer wel geschikt om zon- en windvrij te gamen. Als je tegen de stank kunt tenminste. Nadeel van deze oplossing: het toilet kost geld. Aan de andere kant, noem ons een arcadehal waar je voor 50 cent de hele dag kunt gamen...
- Het strand is een groot feest als je uit bent op vrouwelijk schoon. Daarom is de PSP camera uitermate geschikt om totaal onopgemerkt de chicks vast te leggen. Dames kennen de PSP niet en weten absoluut niet dat je ze met dat ding kunt fotograferen.



Zo, is die effe door de muggen te pakken genomen!

ZOMERTIP

Combineer je dagje Zandvoort met een bezoek aan het Circus midden in het centrum. Nee, het is geen [illegible] met olifanten die door een hoepel springen, maar feitelijk de enige fatsoenlijke arcadehal in ons land.

HOE HOU IK DE ZOMER BUITEN...

ZOMER 2007 TIPS

Lekker hoor dat mooie weer, maar voor je het weet ben je zo rood als een kreeft dus een dagje uit de zon kan helemaal geen kwaad. Of je hebt van je vakantiegeld een nieuwe game gekocht die je absoluut meteen wilt spelen. Dan staat er slechts één obstakel tussen jou en een relaxte game-sessie... de zomer zelf. Hier een drietal tips om de zomer buiten de deur te houden.

TIP 1.

Daar ben je mooi klaar mee. Heb je maanden gespaard voor dat dikke HD scherm of die ene reusachtige monitor... schijnt de zon vol op je scherm waardoor je geen flikker meer ziet. Je hebt een paar mooie design gordijnen voor de ramen hangen, maar behalve het opfleuren van het huis hebben ze weinig nut. Zelfs gesloten laten die krengen beschamend veel licht door.
Een simpele oplossing is een paar vuilniszakken uit de kast te trekken en deze aan de gordijnhaken te prikken of desnoods met tape vast te plakken. Vuilniszakken zijn licht, goedkoop én laten geen licht door. De buitenwereld zal vermoedelijk denken dat je aan de crack bent en binnen ligt te trippen, maar dat moet je er maar voor over hebben.



TIP 2.

Je kon er op wachten. Je bent een paar uur fanatiek op je PC aan het spelen en na een aantal dips in je framerate word je nu geconfronteerd met een vastloper. Niet iedereen heeft immers een dikke gamebak staan met twintig stille ventilatoren in de case, en als het buiten dertig graden is dan kun je er donder op zeggen dat het in jouw PC vele malen heter is dan je videokaart en CPU aangenaam vinden.
Een simpele ghetto oplossing is een zijpaneel verwijderen en een doodgewone huis tuin en keuken ventilator op de ingewanden van jouw PC richten. Een koel briesje doet wonderen.



ZOMERTIP

In de zomer komen weinig nieuwe games uit.
En dus hebben de winkeliers het lastig om geld te verdienen. Vandaar dat ze vaak met leuke aanbiedingen komen. Zo zal bij Free Record Shop de hele maand september in het teken van games staan met spectaculaire acties. Maar check ook zeker de andere winkels.

TIP 3.

Gamen is dan wel een eSport en vraagt om een compleet andere inspanning dan traditionele sporten, maar als het zelfs 's winters mogelijk is om klamme handen te krijgen tijdens het gamen, kan het zweet je zomers helemaal uitbreken.
Een simpele oplossing is om hulpmiddelen uit de sportwereld te gebruiken tijdens het gamen. Een zweetband om je hoofd en polsen doet wonderen. Mochten de druppels op je voorhoofd verschijnen dan kunnen ze in ieder geval niet zomaar in je ogen lopen en met de polsbandjes als back-up kun je ontsnapte druppels makkelijk wegwissen. Het zal je maar gebeuren tijdens een legendarische rondetijd in wording in Forza 2.
Je zit wel voor lul natuurlijk, dus zorg dat de vuilniszakken van Tip 1 alvast voor de ramen hangen en niemand je kan zien.
Verder: alcohol droogt uit, dus als je drinkt, neem dan een sportdrankje of gewoon water, doen wij ook altijd :-). Zorg ook voor voldoende zout in je eten. En dan bedoelen we niet chips en zoute pinda's, want daar word je moddervet van. Gewoon een paar blokjes (30+) kaas doet vaak wonderen.



DINGEN DIE JE NIET MOET ZEGGEN ALS JE WILT SCOREN BIJ DE CHICKS

"Wat is je gamerscore?"
"Hoe ik heet? XxDarkOverlordmasterxX. Wat? Oooh, je wilt m'n echte naam weten..."
"Welk ras is jouw karakter?"
"Als je straks thuis bent, kun je me altijd via Xbox Live bellen."
"Normaal ben ik meer een camper, maar voor jou durf ik wel te voorschijn te komen."
"Je lijkt wel wat op die trol uit Fable."
"Wil je mijn Solid Snake zien..."
"Ik heb 't gevoel dat we voor elkaar geboren zijn. Er is gewoon geen lag tussen ons."
"Zullen we effe gaan free-roamen op het strand."
"Nee, echt knap ben je niet, meer type budget-bak."
"Justin Timberlake is een mietje. Kratos, dat is pas een echte man."
"Hou je bovenstukje maar aan want vergeleken met die DoA-chicks stellen ze niks voor."
"Zullen we samen Manhunt spelen?"



LEIPZIG GAME CONVENTION

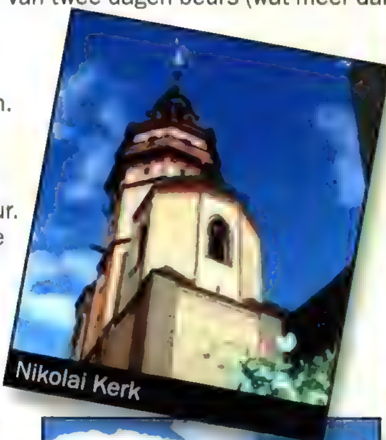
DE PLACE TO BE DEZE ZOMER

Van 23 t/m 26 augustus vindt in Leipzig de Game Convention plaats. En net als bij Gameplay 07 (23 t/m 25 november!!!) kan elke gamer naar binnen. De GC telt 115.000 m2 met ruim 390 stands die je alles bieden wat met games te maken heeft. En alle grote publishers zijn er.

Het mooie aan de Game Convention is dat het, na Gameplay natuurlijk, de goedkoopste methode is om zelf de E3 vibe te ervaren (Tokyo is ietsjepietsje prijziger). Als je met auto gaat (een must, want betaalbare hotels zijn vaak buiten de stad) en je drukt het gaspedaal na de Duitse grens diep in, dan kun je er binnen zeven uur zijn.
Het verblijf hoeft ook niet duur te zijn. Hotels in de stad zelf kun dus je beter links laten liggen, maar buiten de stad stikt het van de motels en goedkope pensions. Bovendien is er voor het eerst een camping tijdens de GC, met concerten en al.
Helemaal handig wordt het natuurlijk als je ouders meegaan. Nee, niet naar de beurs, dat moet je niet willen, maar zij kunnen cultureel verantwoord doen in Leipzig zelf. Het is namelijk een uitermate pittoresk stadje vol bezienswaardigheden. Om je ouders over te halen, hebben we alvast een vakantieplanning opgesteld, uitgaande van twee dagen beurs (wat meer dan genoeg is).

DONDERDAG 22 AUGUSTUS
Naar Duitsland rijden, hotelletje nemen.

VRIJDAG 23 AUGUSTUS
Jij: naar de GC: open 9.00 tot 18.00 uur.
Je ouders: wandeling door de prachtige oude binnenstad.
Bezienswaardigheden:
Nikolai-kerk
Grote Markt
Het Oude Raadhuis (1556) , prachtig renaissancegebouw.
Het Koningshuis voor het 'Sissi'-gevoel
Museum van Beeldende Kunsten
"Zum Arabischen Coffee Baum", een van de oudste café-restaurants ter wereld
Thomaskerk


Nikolai Kerk


Oude Raadhuis

ZATERDAG 24 AUGUSTUS
Jij: naar de GC: open 9.00 tot 20.00 uur
Je ouders: shoppen in Leipzig.
Topspots:
Madlerpassage: luxe zaken en boetieks
Promenaden, luxe winkelcentrum nabij Centraal Station
HainstraBe met Barthels Hof en Webers Hof
Nikolaistraße met Strohsack-Passage en Specks Hof
PetersstraBe en Petersbogen

ZONDAG 25 AUGUSTUS
Naar huis rijden.


Nikolaistraße

BELANGRIJKE INFO
Een dagkaart kost 12.00 euro
Een combikaart 29.50 euro
In Duitsland zijn gewelddadige games foei!!! Dus als je jonger dan 16 bent, mag je alleen The Sims 2 spelen. De gewelddadige games zijn allemaal afgeschermd.
Meer info: www.gc-germany.com

NATIONALE FINALE WORLD CYBER GAMES

ZOMER 2007 TIPS

HET GROOTSTE ESPORTSTOERNOOI VAN NEDERLAND

30 augustus kun je alvast in je agenda omcirkelen. Dan strijden de beste gamers van Nederland namelijk in Club Off Corso te Rotterdam om de tickets naar de World Cyber Games finale. Vanaf 19.00 uur zullen de finales Command & Conquer: Tiberium War, Gears of War (4 vs 4), FIFA 07, WarCraft III: The Frozen Throne, Project Gotham Racing 3 en Dead or Alive 4 op een aantal grote schermen te volgen zijn.
Verder kun je ondermeer vrij spelen, een paar speciale demomatches bekijken, de Gamekings checken en tegen speciale tarieven games kopen. Oftewel, een mini gamesevent dat helemaal 100% gratis is!!! Vol = vol.
Voor meer info ga je naar www.wcg2007.nl. Op die website kun je jouw gratis kaartje veiligstellen.



DE GAMES KOMEN NAAR JE TOE DEZE ZOMER...

Niks te doen tijdens de vakantie? Gamen kan altijd. Thuis online of anders op deze LAN's.

12 t/m 21 juli- Lancamp 2007, Kasterlee Turnhout (België), www.lancamp.be
20 t/m 30 juli- Campzone (10 dagen gamen op de camping),Oirschot, www.codemasterscampzone.nl
24 en 25 juli- EFS LAN, Wijk en Aalburg, www.efslan.nl
27 t/m 29 juli- Zomerparty by Gdva, Lelystad, www.lan.gdva.nl
3 t/m 8 augustus- Lan Vision, Leopoldsburg (België), www.lan-vision.be
10 t/m 12 augustus- eLANd, Tilburg http://eland.damnleet.net/
10 t/m 12 augustus- HS Zomerlan, Maastricht, http://lan.hobbyserver.com/
17 t/m 19 augustus- Meldersnet, Sevenum, http://www.meldersnet.nl/lan
24 t/m 26 augustus- MemleaK, Nieuwegein, www.memleak.nl
24 t/m 26 augustus- Diraction, Hernen, Wychen, www.diraction.nl
24 t/m 26 augustus- T.I.M.E.S. HOT 2007, Landgraaf, http://times.gameparty.net/

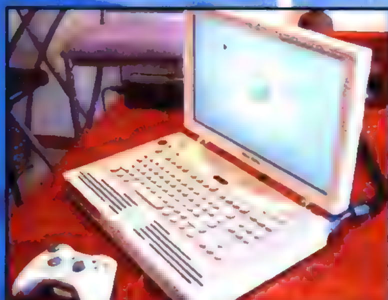

Codemasters Campzone, al jaren een succes.

GAMEN TIJDENS JE VAKANTIE

ZOMER 2007 TIPS

Handhelds zijn natuurlijk ideaal om op vakantie qua gaming aan je trekken te komen. En met systemen als de Nintendo DS en PSP kunnen we tegenwoordig hoogwaardig digitaal vermaak met ons meenemen op reis. Maar wat nu als je per se console of PC games wilt spelen?

Het zal je maar gebeuren. Je zit middenin een game als The Darkness en je moet met je ouders twee weken naar Zuid-Frankrijk om de kastelenroute in de Bourdeaux-streek te verkennen. Bah! Tetris op de DS doet het dan niet voor je.
Gelukkig zijn er voor sommige consoles kleine LCD schermen te koop waardoor je de hele handel gewoon mee kunt nemen. Maar je moet dan wel genoegen nemen met een klein scherm en evengoed alle kabels en snoeren aansluiten. Als je een handige casemodder bent, kun je natuurlijk ook zelf een handzame versie van jouw console maken. Klusser Ben Heck maakt al jaren draagbare versies van klassieke systemen maar met zijn unieke Xbox 360 laptop bewijst de beste man ook met de nieuwe hardware uit de voeten te kunnen. Helaas zijn dit soort modificaties niet weggelegd voor ons gewone stervelingen.


Xbox 360 laptop.

LANDEN WAAR JE ALS GAMER NIET NAAR TOE WILT

CHINA. Hier mag je bij wet niet langer dan drie uur MMORPG's spelen. En een MMORPG drie uur spelen, is als één minuut seks hebben.
VATICAANSTAD. Die gasten hebben ten eerste niks met games, en bij de enige plek waar je in mag, de Sint Pieter, moet je alle apparatuur uitzetten.
GRIEKENLAND. De mafkezen aldaar hadden bijna besloten dat het illegaal is om buiten het huis op een console of PC te spelen. Gelukkig hebben ze uiteindelijk alleen online gokken verboden. Maar toch...
DUITSLAND. Spelen is hier geen probleem, maar koop er geen spellen. Alle gewelddadige spellen hebben groen bloed.
COLUMBIA. Hoogste aantal berovingen en moorden om niks. En een PSP of een DS is daar heel wat...


Meedogenloze gangsters in Columbia.

HOTELS MET GAMES

Een alternatief is het meenemen van je eigen games en saves en hopen op je vakantiebestemming de benodigde hardware te vinden. In het geval van console games is de kans klein dat je aan de bak kunt, hoewel er steeds meer hotels zijn (vaak de wat grotere en duurdere, all inclusive) die, meestal, een PS2 hebben staan. Het meenemen van een paar PS2 schijfjes en een memorystick kan dus nooit kwaad. Het neemt in ieder geval vrijwel geen bagageruimte in.


Als je dit hotelletje hebt geboekt, heb je niet alleen een PlayStation op je kamer, maar word je ook met een Rolls Royce van het vliegveld gehaald.


Mocht je een cruise gaan maken, dan ben je tegenwoordig vrijwel verzekerd van een internetcafé aan boord.

ONLINE GAMEN

Als PC gamer zijn je kansen op playtime aanzienlijk groter. Er is immers overal ter wereld wel een internetcafé te vinden en steeds meer goede hotels hebben een ruimte met een PC.
Probleem is vaak wel dat je als gebruiker meestal geen toegang tot bepaalde folders hebt, waardoor je niet je eigen saves kunt gebruiken. Maar online shooters en met name MMORPG's zijn prima te spelen.
Je logt immers gewoon in op jouw account die dankzij de server van de ontwikkelaar alle gegevens bevat. Pas alleen wel op waar je dit doet. Er bestaat software die jouw wachtwoord opslaat en sommige mensen verdienen hun geld door jouw online bezittingen te stelen en door te verkopen. Wees dus voorzichtig met je virtuele achievements.

VIJF REDENEN OM NIET OP VAKANTIE TE GAAN

Vakantie is leuk, maar of je nu met je ouders meegaat of helemaal op eigen houtje de zon op zoekt; het kost allemaal geld en tijd. Is de vakantieperiode voor een gamer niet nuttiger te besteden?
*De PS3 heeft je veel te bieden, maar kost een flinke zak met duiten. Een vakantie lang werken (en een paar weken geen geld uitgeven) moet voldoende zijn om het ding na de zomer in huis te halen.
*Eeh gast, World of WarCraft stopt echt niet als jij op vakantie gaat. Check minimaal even of je hotel een internetruimte heeft.
*Deze zomer en de aankomende herfst laten een stortvloed aan games zien, die je met goed fatsoen niet mag missen. Wat dacht je van The Darkness, Heavenly Sword, GTA IV, Halo 3, BioShock, Assassins Creed, Pro Evo 7 etc. En we verwachten niet dat men de prijzen van games binnenkort naar 10 euro gaat gooien.
* Heb je nu een heel jaar geknokt om in de top van de online ranking te komen, om die positie na een paar weken bakken te zien kelderen? Die bruine kleur blijft echt niet het hele jaar zitten hoor...
*Je vrienden hebben ondertussen al 20.000 achievements op hun gamersprofiel en jij nog maar 5000. Om een beetje aan je digitale penis te werken, zul je echt een paar weken aan de slag moeten!


BioShock wordt al eind augustus verwacht.

KENNISQUIZ

ZOMER 2007 QUIZ

Typisch vakantiedingetje zo'n quiz. Ideaal om even lekker op de strandstoel in te vullen als de rest is gaan zwemmen, maar jij het nog een beetje te koud vindt ofzo. Of als je weer zo'n neppe vrouwenfilm krijgt voorgeschoteld in het vliegtuig. We hebben de vragen expres pittig gemaakt, want degene die ze allemaal goed heeft, mag zich de hele vakantie officieel game-nerd noemen. De antwoorden vind je achterin de PU, op de pagina's van het Smorgasboard.

1. Wat moest Lulu tweehonderd keer ontwijken in Final Fantasy X om haar geheime wapen te unlocken?
A. Chocobos
B. Blikseminslagen
C. Het geslacht van de hoofdrolspeler
D. Rotte eieren

2. Wat is geen kiesbaar ras in StarCraft?
A. Terrans
B. Protoss
C. Zerg
D. Succelz

3. Waar staat BFG voor?
A. Brain Framing Game
B. Behoorlijk Fruitig Grietje
C. Big Fucking Gun
D. Boris Feest Graag

4. Hoeveel verschillende blokken zitten er in Tetris?
A. 5
B. 7
C. 9
D. 11

5. Welk personage was niet speelbaar in de eerste Mario Kart op de SNES?
A. Yoshi
B. Toad
C. Peach
D. Donkey Kong

6. Wat was de oorspronkelijke titel van Pac-Man in Japan?
A. Yellow Fellow
B. Puckman
C. Pacu-san
D. Dot Muncher

7. Wat was de allereerste online shooter?
A. Quake
B. Team Fortress
C. Counter-Strike
D. Unreal

8. Welke videogame held is stiekem een lekker wijf?
A. Master Chief
B. Samus Aran
C. Kirby
D. Clank



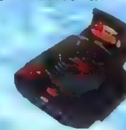
9. Wat was het beroep van Mario voordat hij loodgieter werd?
A. Pizzabezorger
B. Gynaecoloog
C. Timmerman
D. Glazenwasser

10. Waar staat de afkorting MMORPG voor?
A. Massive Multiplayer Online Role Playing Game
B. Most Mages Own Ranged Played Groups
C. Media Maintained Online Restricted Parental Guidance
D. Mainstream Mode On Role Playing Game

11. Welke old school platformheld sprong soms op een skateboard?
A. Sonic the Hedgehog
B. Wonderboy
C. Mario
D. Bonk

12. Hoe heette de grafische techniek die simpele 3D effecten mogelijk maakte op de SNES?
A. Real-time scaling
B. FX Spec
C. Zoom rendering
D. Mode 7

13. Welke van deze geflopte systemen speelde alleen CD-Roms af?
A. Sega 32X
B. 3DO
C. Virtual Boy
D. Atari Jaguar



14. Welk personage komt niet uit de game Final Fight?
A. Guy
B. Haggar
C. Ken
D. Cody

15. Op welk systeem was het allereerste Metal Gear avontuur oorspronkelijk te spelen?
A. MSX
B. Commodore 64
C. Atari ST
D. Amiga 500

STRANDTENTEN MET WI-FI

Terwijl je ouders tussen de kuilgravende Duitsers zitten te kutten met het opzetten van een windscherm, wil jij maar één ding: gamen! En dan het liefst online, tegen je vrienden bijvoorbeeld. We vonden vijf strandtenten voor je waar je optimaal online kunt gamen vanwege de aanwezigheid van een draadloos netwerk.
- Mango's Beach Bar, Zandvoort
- El Nino, Scheveningen
- Republiek, Bloemendaal
- Sol Beach, Scheveningen
- Zippersbeach, Kijkduin



Zippersbeach

	8	5	1				2	
			4	8	6	3		
	3		9	6			7	1
6								9
4	9			5	1		3	
		6	7	9	5			
	1				8	7	5	

De oplossing vind je achterin dit nummer op een van de smorgasbord pagina's.



GAMESHOPS IN NEDERLAND

POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



Bel Ivo Meijer 023-546-3391

vnumedia

GAMEPLAYER



ZET DEZE DAGEN ALVAST IN JE AGENDA
30 EN 31 AUGUSTUS EN 1 SEPTEMBER....
DE 3 DOLLE DAGEN BIJ GAMEPLAYER IN GOUDA

Eind augustus is ons filiaal in Gouda alweer 1 jaar open.
Dit willen we samen met jullie vieren.
De komende PU lees je er meer over. Dus hou het in de gaten....
Wij hebben naast nieuwe en 2e hands spelcomputers en spellen ook een zeer groot assortiment Retro Games.
Je kan bij ons ook je oude spellen en spelcomputers inruilen.
Kijk op onze website www.gameplayer.nl
Zoek je iets speciaals mail even **info@gameplayer.nl**

1 JAAR OPEN

3 DOLLE DAGEN

Gameplayer
Korte Tiendeweg 14
2801 JT Gouda
0182 686902



WWW.NEDGAME.NL

Al ruim 10 jaar de videogame speciaalzaak van Nederland !!

ALEEN DEZE MAAND:

10% korting op alle Nintendo DS games

10% korting op alle Gameboy Advance games

10% korting op alle Sony PSP games

NU OF NOOIT !!

Final Fantasy 9, speelbaar op de Playstation 1 of 2

EXCLUSIEF VERKRIJGBAAR BIJ NEDGAME

laatste 300 exemplaren !!

€ 19,99

HALO 3 PRE-ORDER

26 septermber is het dan zover; Halo 3 komt naar de Xbox 360 !!

Pre-order nu en jij betaalt geen € 69,99 zoals in de normale winkel maar slechts:

alleen online geldig, verzending GRATIS !!



€ 59,

SUPERSTUNT !! OP=OP !!

Forza Motorsport 2

De meest realistische racegame ooit !!

Pefect uitgewerkte

realistische gameplay !!



€ 49,

bezoek ook onze winkels

Amersfoort	Arnhemsestraat 7a
Apeldoorn	Hoofdstraat 146
Groningen	Spilsluizen 4

koop nu een spelcomputer in een van onze winkels en ontvang tot 20% korting op alle games die u gelijktijdig aanschaft !!

GA NU SNEL NAAR ONZE SITE EN SCHRIJF JE GRATIS IN VOOR ONZE WEKELIJKSE NIEUWSBRIEF !!

Nedgame Prijsknallers
OP = OP

Age of Empires



Nintendo DS
nu slechts: € 29,99

Sonic Rivals



Sony PSP
nu slechts: € 19,99

Destroy All Humans 2



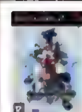
Playstation 2
XBOX
nu slechts: € 29,99

Pokemon Mystery Dungeon



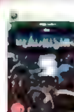
GBA
Nintendo DS
nu vanaf: € 29,99

Kingdom Hearts 2



Playstation 2
nu slechts: € 29,99

Just Cause



XBOX 360
nu slechts: € 29,99

Ghost Recon Advanced Warfighter 2



XBOX 360
nu slechts: € 44,99

Canis Canem Edit



Speelbaar op de Gamecube of Nintendo Wii

Inclusief Bongo controller !!

nu slechts: € 29,99

Tevens DUIZENDEN supervoordelige gebruikte games altijd met 3 maanden garantie !!

REVIEWS



MANHUNT 2: DUBBELE MORAAL

In PU #159 schreef ik al dat de discussie over geweld in games eens in de zoveel tijd oplaait en door politici gretig wordt gebruikt om zich mee te profileren. Nog geen vijf maanden later is het zover en weet iedereen (zonder de game gespeeld te hebben) te vertellen hoe vreselijk de game Manhunt 2 is en proef ik uit de meeste uitspraken, zoals altijd, dat men dat hele gamen eigenlijk maar een dubieus gedoe vindt.
Nu moet ik toegeven dat Manhunt 2 ook mijn game niet is. Ik snap best dat in een horrorgame fors geweld gebruikt wordt, maar wanneer men met nijptangen genitaliën er af gaat scheuren, is ook bij mij een grens bereikt.
Niet dat 't verboden zou moeten worden, ik heb vijf maanden geleden al uitgelegd waarom dat in mijn ogen onzin is, maar ik vind het gewoon onsmakelijk en ranzig. Zo'n game wil ík niet spelen, maar dat is dan mijn keuze.
Net zoals ik sommige horrorfilms niet trek, ik bij sommige boeken m'n vraagtekens zet en een tv-programma als De Gouden Kooi walgelijk vind. In dat laatste geval zijn het overigens wel échte mensen, die in een werkelijk bestaande situatie elkaar op de meest rattige manieren het leven zuur maken. Nee, dát is oké om in de vooravond uit te zenden!
Is er ten opzichte van games nu sprake van een dubbele moraal, of ben ik nou gek?



MANHUNT 2: DELICATE KWESTIE

Manhunt 2 was deze maand de game die mij bezighield. Niet alleen omdat ik hem van A tot Z heb gespeeld, maar vooral vanwege alle commotie er omheen. Want Manhunt 2 is sadistisch en dat kan niet door de beugel, vinden de leeftijdsclassificatie organen BBFC (Engeland) en ESRB (Amerika).
De vraag is natuurlijk: gaat een game als Manhunt 2 te ver? De hele materie is complex en beslaat diverse andere hieraan gerelateerde onderwerpen.
Allereerst is er het punt dat spelcomputers nog steeds worden gezien als speelgoed voor kinderen. In die zin zou een spel als Manhunt 2 dus niet op zijn plaats zijn; waarbij gelijk het verwijt aan vele ouders valt te maken dat zij geen idee hebben wat hun kids spelen.
Ander punt is dat het nog regelmatig gebeurt dat winkeliers games met volwassen inhoud ondanks de rating verkopen aan minderjarigen. Dan is er nog het probleem dat soort volwassen games op ooghoogte in de meeste speelgoedzaken liggen. Vreemd, want de 'vieze blaadjes' liggen toch ook niet op ooghoogte van twaalf-jarigen?
Misschien wordt het eens tijd dat de markt, en dan doel ik op de gehele game-markt, eens goed kijkt naar hoe men om moet gaan met dit soort delicate kwesties.



THE DARKNESS 

NINJA GAIDEN SIGMA 

POKÉMON DIAMOND / PEARL

FLATOUT ULTIMATE CARNAGE

RAINBOW SIX VEGAS

DRIVER '76

HOSPITAL TYCOON

PARAPPA THE RAPPER

SAM AND MAX EPISODE 6



TOPSCORE



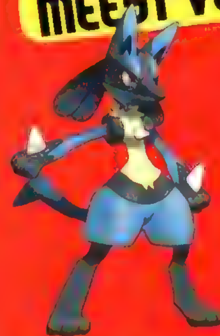
THE DARKNESS
STEVEN: "IK HEB DE MAKERS ONDERSCHAT. ZWAAR ONDERSCHAT."

MEEST ASOCIALE GAME

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
"JE ZULT BEREID MOETEN ZIJN EEN KLOOTZAK OP DE WEG TE WORDEN."



MEEST VERSLAVENDE GAME



POKÉMON DIAMOND / PEARL
"HET SPEL LEVERT ALLES WAT DE FANS VERLANGEN."

PITTIGE GAME

NINJA GAIDEN SIGMA
"IEDERE VIJAND HEEFT DE POTENTIE JOU TE DODEN."



THE DARKNESS

STEVEN ONTDEKT Z'N DUISTERE KRACHTEN

Ontwikkelaar Starbreeze was ooit verantwoordelijk voor de topper The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Desondanks ging ik er niet blindelings vanuit dat het spelen van The Darkness eveneens een memorabele ervaring zou worden. Maar ik heb Starbreeze onderschat, zwaar onderschat...

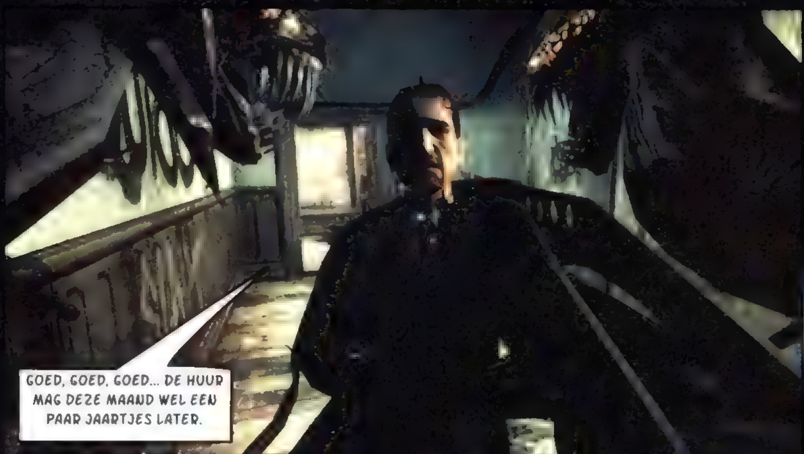


Ik zal hun naam nog éénmaal noemen... Starbreeze. Zorg dat je deze ontwikkelaar niet meer vergeet want ze zijn een van de beste verhalenvertellers binnen de videogame industrie vandaag de dag.
Ik haal zo goed als al mijn entertainmentbehoefte uit games en kan dan ook veel verschillende soorten spellen waarderen. Soms heb ik zin in uitdaging en duik ik bijvoorbeeld in een game als Ninja Gaiden of ga ik online tegen andere spelers strijden in World of WarCraft of Forza 2. Maar als liefhebber van een goed verteld verhaal sta ik ook altijd open voor een virtueel avontuur dat een geloofwaardige wereld neerzet en je volledig opslokt. En je raadt het al, dat is precies wat The Darkness doet, als een goed boek dat je niet neer kunt leggen voor je 't uit hebt.

GEEN SHOOTER

The Darkness bestempelen als een shooter doet de game te weinig eer aan en schept bovendien verwachtingen die niet worden waargemaakt. De actie aanschouw je weliswaar vanuit een first-person view en je hebt ook meerdere wapens waar je mee kunt schieten, maar het tempo van het spel houdt geen rekening met de grens die shooters en adventures normaliter van elkaar scheidt. De actie wordt namelijk onderbroken door vele interactieve verhalende momenten, waar ik persoonlijk erg van kan genieten.
De belangrijkste vraag is wat voor een soort gamer jij bent. Ben je iemand die filmpjes het liefste doorklikt? Iemand die als er een pratende NPC naast je loopt meteen wegrent in de hoop dat dit getreuzel zo snel mogelijk is afgelopen? Of ben je iemand die in een dergelijke situatie de analoge knuppel







Sommige mensen voelen niet aan wanneer ze wel en wanneer ze geen grapjes kunnen maken.

GORDELS OM

De filmische aard van The Darkness wordt al duidelijk in het intro dat absoluut de boeken in zal gaan als een van de spectaculairste openingen van een videogame ooit.
Terwijl de openingcredits nog doorlopen, vind je jezelf op de achterbank van een cabrio die door New York rijdt, met voorin twee collega criminelen. Al snel blijkt dat jullie nogal haast hebben en dit trekt de nodige aandacht van de politie. Het duurt dan ook niet lang voordat er een razendsnelle achtervolging start en de wapens worden getrokken.
Dit alles draait op de in-game engine maar ziet er geweldig uit en sleept je bij je haren het spel in. Een spel waar je niet meer uit wordt losgelaten totdat het einde is bereikt.



POWER UNLIMITED GOLD

voorzichtig vooruit duwt om zo naast de NPC te blijven lopen, en ondergedompeld te worden in de sfeer en volledig op te gaan in de scène? Als dat laatste zo is, zit je met The Darkness namelijk helemaal goed. Zo kom je bijvoorbeeld regelmatig in openbare ruimten waar je met rondhangende NPC's kunt praten en hen eventueel kunt helpen met hun kleinschalige problemen. Het neerzetten van een geloofwaardige scène met NPC's is lastig maar Starbreeze (even checken of je de naam nog niet was vergeten) slaagt daar met vlag en wimpel in.

HANGEN OP DE BANK

De geloofwaardige interactie met de NPC's maakte dat ik me al snel verbonden voelde met hoofdpersoon Jackie en helemaal meeleefde met zijn worsteling met z'n duistere krachten en z'n ruzie met de maffia. Deze verbondenheid heeft tevens een positief effect op de manier waarop je de game speelt. Zo was er een moment dat ik bij mijn vriendin thuis arriveerde (ik heb het nog steeds over in-game) en de optie kreeg voorgeschoteld mooi weer te spelen of eerlijk te vertellen over de bizarre dag die ik had beleefd (mijn oom is het hoofd van een maffia familie, ik heb demonische krachten... je kent het wel).
Eerlijk duurt het langst dacht ik maar ze geloofde me niet en was te moe voor mijn slappe geouwehoer. Ze was kapot en ging op de bank voor de TV hangen. Ik zat helemaal in het moment en besloot naast haar neer te ploffen en te genieten van de vele uren filmbeelden die op de verschillende TV kanalen zijn te vinden. Ze kroop na een tijdje lekker tegen me aan, zoende me, en viel even later in slaap.
De tijd die ik in deze scène investeerde leverde me niet alleen een Romantic Achievement op, maar sleepte me nog dieper de wereld van Jackie in.
Voor iedereen die echt de tijd neemt om een game te spelen en te genieten van de ervaring, heeft The Darkness ongekend veel te bieden.



DUISTERE KRACHTEN

Gezegend (of vervloekt) met de krachten van de entiteit The Darkness (die in jouw hoofd te horen is dankzij de stem van Mike Patton, bekend van de band Faith No More), heb je de beschikking over verscheidene interessante krachten die toenemen in aantal door de harten van de doden op te eten.
De duistere tentakels die uit je lijf schieten als je deze krachten oproept, kunnen de nodige schade opvangen en lichtbronnen uitschakelen (kogels kunnen dat uiteraard ook). Schuilen in de schaduwen laadt jouw krachten weer op en geeft je dankzij verbeterd zicht in het donker een voordeel op je tegenstanders.
Andere interessante krachten vind je in de vorm van Darklings die met behulp van vlijmscherpe tanden, explosieven of machinegeweren jou bijstaan, alsmede de tentakels die je op pad kunt sturen en door kleine openingen passen.



THE DARKNESS

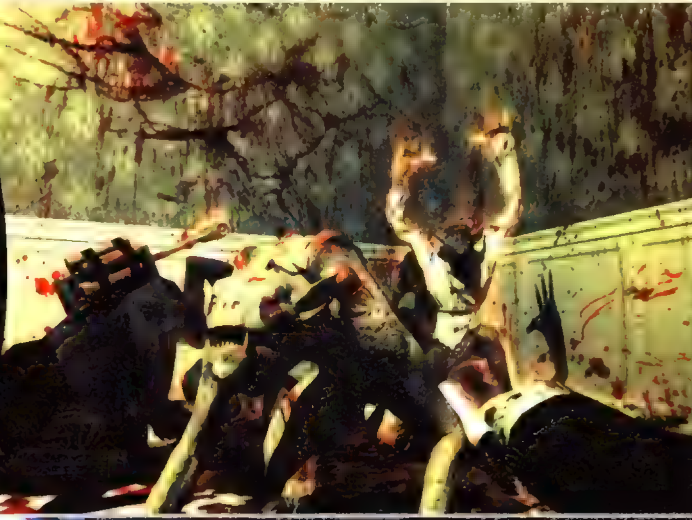


HALEN ALS

- Je op zoek bent naar een goed boek maar niet van lezen houdt.
- Je Chronicles of Riddick een wrede game vindt.
- Je iemand bent die de tijd neemt om te genieten van een game.

OOG VOOR DETAIL

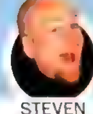
Grafisch kan The Darkness zich meten met de besten, maar het zijn de kleine details die het 'm doen.
Ik schreef al eerder over de manier waarop Jackie zijn handen beweegt als deze in de buurt van een muur of ander object komen, maar het verdient een tweede vermelding. Het statische gevoel wat betreft de interactie met de omgeving dat sommige shooters hebben, wordt hierdoor verholpen.
Ook is het kleurgebruik heerlijk sober en realistisch, en de manier waarop een donkere kamer lichter wordt als je ogen wennen aan het duister mag subtiel genoemd worden.
Hetzelfde geldt voor de muziek, die altijd aanwezig is maar nooit overheersend wordt en dankzij mooie composities de zoveelste positieve bijdrage aan de sfeer levert.



"THE DARKNESS BESTEMPELEN ALS EEN SHOOTER DOET DE GAME TE WEINIG EER AAN."

CONCLUSIE

Starbreeze is een meester in het vertellen van een verhaal door middel van een videogame; het meeslepende plot en de sterke gameplay van The Darkness is daar het bewijs van. Dit is het type game waar men vroeger over fantaseerde als men over interactieve films praatte.


STEVEN

SCORE 93

De multiplayer mode heb ik nog niet kunnen testen, maar zelfs zonder deze ervaring is de game omvangrijk genoeg voor vele uren vermaak. Je komt dus niets tekort in The Darkness.

THE DARKNESS
XBOX 360 / PLAYSTATION 3
STARBREEZE / TAKE TWO
1-8 SPELERS MULTIPLAYER
OUT NOW

18+



POKÉMON DIAMOND/PEARL

Net als de lancering van een nieuw boek van Harry Potter of een nieuwe cd van Slayer, is de release van een échte nieuwe Pokémon game een gebeurtenis van grote betekenis voor de vele fans van het fenomeen. Jurjen is een van hen.



Deze kan evolueren tot een Double Wooper met kaas.

Ik wil de allerbeste zijn. En ik ben niet de enige, als ik zo eens naar buiten kijk.
Onze voorkamer kijkt uit op een grasveld waar vaak kinderen overheen rennen. Soms schopt iemand tegen een bal maar vaak ook niet; dan rennen ze om het rennen.
Het zoontje van mijn vriendin heet Max. Hij is negen jaar oud en woont in hetzelfde huis als ik. Soms rent hij ook over het grasveld maar vaker zit hij op het bankje aan de linkerkant, bij de schommel. Hij zit voorovergebogen en kijkt naar zijn knieën, net als de twee jongens naast hem. Een stuk of zes jongens staan eromheen.
Natuurlijk kijken ze niet naar hun knieën maar naar de GBA en de Nintendo DS. Ze spelen Pokémon.



"DE BELANGRIJKSTE STAP VOORWAARTS WORDT GEMAAKT MET DE ONDERSTEUNING VAN DE WI-FI CONNECTION."

VLOED

Nee, de rage is nog niet voorbij. Net als knikkeren en schoppen tegen ballen blijven kinderen het doen.
Het is een golfbeweging. Soms is het eb maar nu is het vloed.
Max heeft zeker tweehonderd uur in Pokémon LeafGreen gestoken, en nog eens honderd in Emerald. Hij is geen uitzondering.
De jochies hier in de buurt hebben allemaal van die indrukwekkende verzamelingen Pokémon. Ik word al moe als ik ernaar kijk. Een Kingdra van level vierennegentig. Tientallen Pokémon van level honderd. Het gaat me duizelen als ik me probeer voor te stellen hoeveel tijd en energie het kost een dergelijke verzameling aan te leggen.
Die kinderen hebben duidelijk meer tijd dan ik om te spelen. Ettertjes.



Ik kies jou: Paraplu!



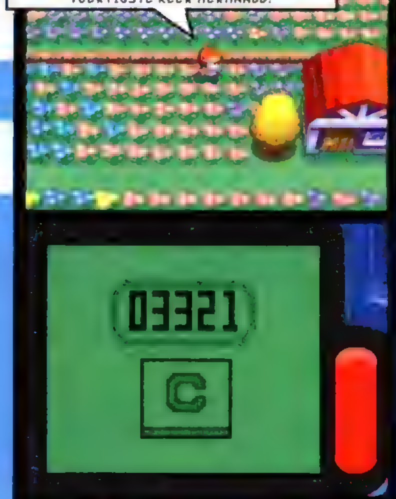


HOOG GRAS

Ook in Diamond en Pearl begin je met enkele Pokémon. Je kunt kiezen uit Turtwig (een grasschildpad), Chimchar (een vuuraap) en Piplup (een watervogel). Dat zijn drie van de honderdzeven Pokémon (ik zal ze niet allemaal opnoemen) die in dit avontuur debuteren. In totaal kun je er dik vierhonderd vangen.
Met je eerste Pokévriendje trek je eropuit, de wijde wereld in, om de allerbeste Pokémon Trainer te worden, zoals er nog nooit eentje was.
Het komt er in de praktijk op neer dat je veel door grotten of hoog gras loopt. Want alleen op dit soort onoverzichtelijke plekken kun je plotseling worden aangevallen door een wilde Pokémon.
Vervolgens begint een gevecht waarin je beurtelings de aanvallen kiest waarmee jouw Pokémon die andere moet verzwakken.
Als op deze manier zijn energiebalk tot een minimum is teruggebracht, kun je de andere Pokémon de genadestoot geven voor ervaringspunten, of er een Pokéball naartoe smijten om het beest aan je verzameling toe te voegen.
Maar dit wist je allemaal natuurlijk al, tenzij je de afgelopen tien jaar hebt doorgebracht in grotten en hoog gras.

EUROPESE RELEASE

Ik kan me goed voorstellen dat iemand die de versie rood, blauw, zilver of weet ik wat heeft gespeeld, geen zin heeft om het allemaal nog een keer te doen in de versie parel



POKÉMON BATTLE REVOLUTION

Later dit jaar verschijnt Pokémon Battle Revolution voor de Wii. Eigenlijk is dit niet een spel maar een mogelijkheid; de mogelijkheid om de Pokémon die je in Diamond en Pearl hebt gevangen in volledig 3D te laten strijden. Er zijn ook wat kampioenschappen waaraan je ze kunt laten meedoen. Het zal wel weer een hit worden.



JURJEN WIL DE ALLERBESTE ZIJN

of diamant want de fundamenten van het spel zijn de afgelopen tien jaar niet gewijzigd.
De kids bij mij in de buurt lijken dat overigens geen probleem te vinden. Max is de held, als hij gewapend met zijn DS en mijn Amerikaanse Pokémon Pearl het grasveld betreedt. Iedereen zit te wachten op 27 juli, de dag van de Europese release. Niemand heeft deze review of mijn becijfering nodig om te weten dat dit de game is om op die dag te halen.



Mmm, die ken ik al uit: Fire Red, Leaf Green, Blue Rescue Team, Crystal, Gold en Emerald. Of was 't nou uit Red Rescue Team, Ranger, Colosseum, Silver, Ruby, Sapphire of Dash?

POKETCH

Nintendo had gewoon honderd nieuwe Pokémon aan de GBA-versie kunnen toevoegen om de kids tevreden te stellen, maar gelukkig hebben ze er wat meer van gemaakt.
Allereerst is de vormgeving subtiel verbeterd, met meer kleuren en zelfs wat 3D-elementen. De interne klok van je DS maakt dit keer vijf dagfasen mogelijk: ochtend, middag, avond, late avond en nacht. Deze lopen parallel met de werkelijke tijd en zorgen niet alleen voor een wisselend kleurenpalet, ze bepalen ook welke Pokémon je op een bepaalde plaats kunt tegenkomen.



Terwijl je de omgeving bekijkt op het bovenste scherm, toont het touchscreen de Poketch, een minicomputer met functies als een stappenteller, rekenmachine, status-checker en voorwerpvinder. In de loop van het avontuur komt een totaal van twintig functies beschikbaar.
Alle functies van de Poketch kun je met de stylus bedienen. Hetzelfde geldt voor het managen van Pokémon en voorwerpen, of het selecteren van aanvallen tijdens gevechten. Dat laatste gaat ook snel en handig met je duimen, als je niet bang bent voor een beduimeld schermpje.







Doe je schoorsteen-aanval, Zwarte Piet!

INTERNET

De belangrijkste stap voorwaarts in het Pokémon-universum wordt in Pearl/Diamond gemaakt met de ondersteuning van de Wi-Fi Connection.
Er zijn een heleboel manieren om Pokémon te ruilen of via internet tegen die van andere trainers te laten strijden. Het ruilen doe je het best tegen willekeurige trainers. Je gooit je Pokémon in de aanbieding, geeft aan wat je er voor terug wilt hebben, en bijna altijd is het raak.
Het land waar je Pokémon vandaan komt, wordt zelfs aangegeven op een wereldkaart. Zo kun je niet alleen Pokémon maar ook landen gaan sparen.
Vechten kun je alleen tegen iemand met wie je vriendcodes hebt uitgewisseld. Als leuke extra kun je hierbij ook de Voice-chat gebruiken om dingen als "Ik kies jou, Palkia!" of "Sterf, laffe hoer!" naar je vriend (voor zolang het duurt) te roepen.
Er zit wat ruis op de lijn maar het werkt beter dan je zou verwachten.

BABY

Ik wil de allerbeste zijn, maar niet in dit spel, daar heb ik simpelweg te weinig tijd voor. Ik moet tenslotte ook nog wel eens een andere game uitproberen en af en toe ga ik met de baby wandelen. Ik wil namelijk wél de allerbeste vader zijn. Ik heb een Max van level 9 en een Samuel van level 0.
Als jij lak hebt aan al die andere games, nog geen baby bezit, en gewoon één game wilt hebben waar je eindeloos mee kunt blijven spelen, door steeds meer Pokémon van steeds hogere niveaus te verzamelen en te trainen, dan weet je wat je moet halen.
Voor die wetenschap had je deze review niet voor nodig, maar toch bedankt voor het lezen.







HALEN ALS

CONCLUSIE

Dit is geen slap aftreksel maar een heuse nieuwe Pokémon, en dus onttrekt dit product zich aan elke beoordeling. Het spel levert alles wat de fans verlangen, en meer is blijkbaar niet nodig. Hieraan een cijfer geven slaat eigenlijk nergens op, maar ik heb het toch maar gedaan.



Het eind van het avontuur is in veertig uur bereikt, en dan ben je nog zo'n tweehonderd tot zevenhonderd uur zoet met het verbeteren van je verzameling en het samenspelen met andere trainers.

POKÉMON DIAMOND/PEARL
DS
GAME FREAK / NINTENDO
1 - 8 SPELERS
27 JULI 2007
3+



OVERZETTEN VAN JE GBA-POKÉMON

Als je Diamond of Pearl hebt uitgespeeld (en dus niet eerder!), krijg je de mogelijkheid om de Pokémon uit de GBA-versies naar jouw DS-spel te verplaatsen. Hiervoor dien je beide gaten van je DS te vullen, dus met zowel je DS-spel als je GBA-spel.

EA3 IN LOS

Jurjen voelt zich een rijk mens. De bofbips heeft een half jaar geleden niet alleen een heel leuk zoontje gekregen, hij mocht ook nog eens een heel eind bij de luiers vandaan vliegen om de nieuwste games van EA te checken. Als we zijn snapshots zo eens bekijken heeft hij zich daar in Los Angeles niet verveeld.

1. POEPEN

Ik ben al zo'n vijftien keer naar LA gevlogen, maar toch ben ik elke keer weer een beetje zenuwachtig als ik op Schiphol arriveer. Elf uur vliegen, daar gaan we weer. Gelukkig was er voor vertrek nog tijd om even te poepen.



2. DOG TOWN

In het vliegtuig keek ik op mijn PSP een erg interessante film: Lords of Dogtown. De film speelt in hetzelfde Santa Monica als waar ik de volgende dag naartoe zou lopen, en vertelt het verhaal over het groepje hangjongeren die skateboarden van een vrij suffe bezigheid tot een extreme sport maakten. Ik scoorde deze UMD voor acht euro bij Bart Smit, en wil 'm bij deze van harte aanbevelen.



3. HOTELKAMER MARRIOT COURTYARD

Zo zag mijn hotelkamer in het westen van LA eruit. Handig, zo'n tweede tweepersoonsbed. Al weet ik niet precies waarvoor.



4. VENICE

Na vroeg ontwaken had ik tot drie uur 's middags vrij, dus leek het me een goed idee om naar Venice Beach te lopen. Een tocht die met ruim vier uur iets langer duurde dan ik had verwacht. Maar het was de moeite waard. Het vrijgevochten, zomerse sfeertje uit de film Lords of Dogtown viel hier alom te genieten. Voor de terugreis heb ik toch maar een taxi genomen.



5. SKATE

's Middags nam ik een volgende taxi naar het hoofdkwartier van EA in LA, alwaar een dikke dozijn nieuwe games speelbaar was. Skate was daar één van.

Het is EA's antwoord op de alleenheerschappij van Tony Hawk in het skateboardgenre. Het lage cameraperspectief geeft je meer het gevoel echt over de ondergrond te rollen, en de dubbele analoge besturing maakt de besturing niet alleen realistischer maar ook een stuk lastiger.

De grote vraag is natuurlijk of we na zoveel deeltjes Hawk nog wel op een nieuw skateboardspel zitten te wachten. Persoonlijk kan het me allemaal niet meer zoveel boeien.



6. ARMY OF TWO

Wat kun je nu nog verzinnen om een beetje origineel uit de hoek te komen in het overbevolkte shooter-genre? Army of Two geeft een enkele speler controle over twee soldaten tegelijk, of laat twee spelers elk zo'n huurling besturen in gevechten waarin over-the-top-actie, humor en samenwerking centraal staan. Jan komt hier op terug in een volgende PU, want die mag nog meer dan ik van de game gaan bekijken.



7. SIM CITY SOCIETIES

De opvolger van Sim City 4 wordt niet gemaakt door huisbaas Maxis maar huurder Tilted Mill. Dat is in het spel terug te zien, en dat bedoel ik niet in positieve zin.

Het was de bedoeling om na het vrij complexe deel 4 wat meer terug te gaan naar de toegankelijkheid van de voorgangers, maar die missie is vooralsnog niet geslaagd. Het gaat dit keer om sociale energieën en creativiteit, maar zelfs na een uitgebreide uitleg had ik nog geen idee hoe ik nu precies een mooie stad kon bouwen, en wat voor gevolgen mijn handelingen precies zouden hebben. Op papier klinkt het allemaal erg indrukwekkend, dat wel.



8. BAR

Op de binnenplaats van EA's kantoor was ondertussen de bar geopend, dus nam ik onderweg naar het hoekje met sportspellen voor de Wii even een Corona mee.



ANGELES

9. EA SPORTS

Wat de sportspellen betreft: in de nieuwe Madden, FIFA en NBA voor de Wii kun je niet alleen genieten van extra spelletjes met Mii-poppetjes enzo (tafelvoetbal was best grappig), er zijn in deze en toekomstige sportspellen van EA telkens twee besturingsmethoden beschikbaar: mét Nunchuk (gebruikelijke besturing) en zonder. Bij de tweede methode kun je overspelen door de afstandsbediening in de gewenste richting te zwiepen. Als je de schietknop ingedrukt houdt, kun je een lage dan wel hoge bal schieten door de remote omlaag of omhoog te zwiepen.

Een slimme manier om beginnende spelers bij de actie te betrekken, en vooralsnog leek het allemaal goed te werken.



10. THE SIMPSONS

Het nieuwe Simpsons-spel speelde wat houterig en oogde ouderwets, maar zat wel vol grappige ideeën.

Het verhaal: de Simpsons realiseren zich dat ze in een videogame zitten opgesloten, en moeten zich een weg door zestien episodes banen om hieruit te ontsnappen.

De episodes staan bol van de verwijzingen naar de tv-serie en parodieën op videogames. Wat dat betreft zijn titels als Medal of Homer, Shadow of the Colossal Donut en Tree Hugger Forest alleszeggend.

Bart kan schieten met zijn katapult, Homer kan veranderen in een Homer Ball om over vijanden te rollen, Lisa kan bij Boeddhabeelden mediteren om de hand van god te laten verschijnen.

Kortom: volop munitie voor een spervuur aan grappen en grollen.



11. BURNOUT PARADISE

De nieuwe BurnOut laat je racen en crashen in open stadsomgevingen. Druk je bij een willekeurig stoplicht tegelijk op L en R, dan begint op dit punt een race of evenement.

Ik speelde de 'online mode' tegen de speler naast me: op het moment dat ik hem tot schroot had gebeukt maakte de camera bovenop mijn tv een foto van mijn hoofd die naar het beeldscherm van mijn tegenstander werd gestuurd. Grappig, je gaat natuurlijk al snel gekke bekken trekken en vingers omhoog steken.



12. PLAYGROUND

Oei, wat ziet dat Playground er fout en stijlloos uit zeg! Toch, toen ik me met drie andere spelers waagde aan een potje trefbal waren al die andere spellen even vergeten. Simpel vermaak, maar goed, je wilt toch winnen.

Om te gooien maak je een werpbeweging met de Wii-afstandsbediening, om te ontwijken wapper je snel opzij, vangen gaat met een druk op de knop. Helaas mocht ik de andere spelletjes en de één-speler-stand nog niet proberen.



13. ROCK BAND

Helaas, er mochten in de Rock Band-zaal geen foto's gemaakt worden. Maar het zag er wel fantastisch uit. Drumkitje (met vier trommels en pedaal), basgitaar, gitaar en microfoon, overal flessen bier en bekers whisky, en vier dudes die gezamenlijk probeerden zo goed mogelijk nummers van Weezer, Black Sabbath en Blue Öyster Cult te voltooien.

Zondermeer de leukste en meest aanstekelijke game van de trip, en eigenlijk veel meer dan een game, een fenomeen op zich.



14. HALF-LIFE 2: ORANGE BOX

Tegen het eind van de avond kreeg ik niet alleen te maken met het snel stijgende alcoholniveau in mijn lichaam, ook mijn zeer gebrekkige kennis van videogames begon mij parten te spelen. Van beide Half-Life's heb ik bijvoorbeeld wel wat levels gespeeld, maar de aanvullingspakketten heb ik laten schieten, en dus begreep ik ook niet in hoeverre de warp-portalen van Orange Box nu wel of niet bijzonder waren.

Mijn collega's zullen hier vast nog wel eens op terugkomen. Hik!



15. GRATIS JAS

Het werd wat frisser, dus kwam die gratis jas van Orange Box goed van pas. Nog wat napraten onder het genot van bekertjes Jack Daniels, en het zat er weer op.



16. UNIVERSAL

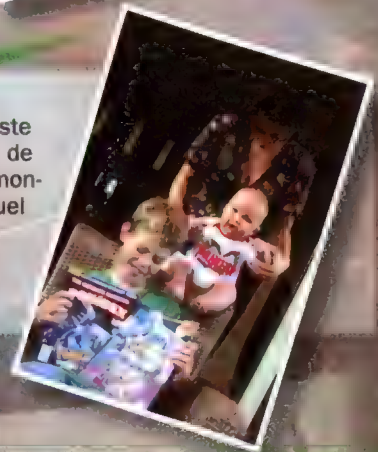
Op mijn – voorlopig – laatste avond in LA was er nog tijd om even te gaan eten en shoppen op de Universal City Walk, een straat vol neonlicht en typisch Amerikaans vermaak.



17. THUIS

Na een geslaagde vlucht volgde het leukste moment van de trip, voor mijn gezin dan: de cadeautjes. Max kreeg twee vette Pokémonboeken, Gerti een hippe blouse en Samuel zijn eerste Pantera-shirt.

Inderdaad, ik voel mij een rijk mens, en dat is niet alleen omdat ik van die leuke trips mag maken.



NINJA GAIDEN SIGMA

STEVEN BLIJFT GENIETEN

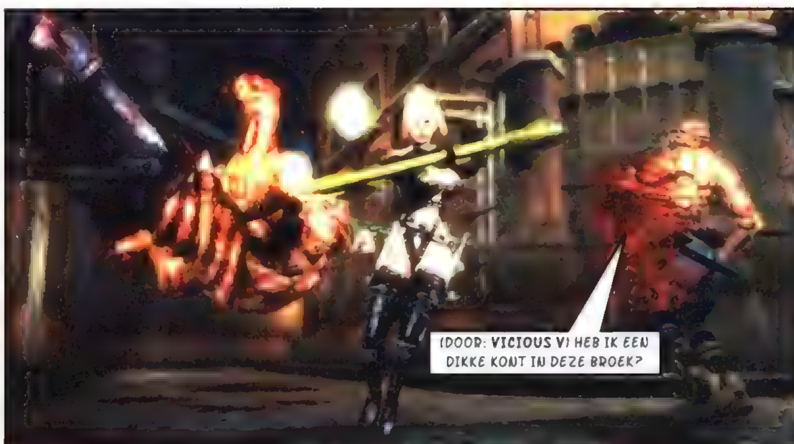
Het ietwat karige aanbod aan PS3 titels wordt verdoezeld door het uitbrengen van games die al (soms jaren geleden) op andere systemen uitkwamen. Maar als je onder die games een spel als Ninja Gaiden aantreft, mag je volgens Steven absoluut niet klagen.



Ninja Gaiden is een beetje een controversieel spel. Ik heb met mensen gesproken die (net als ik) Ninja Gaiden niet alleen een van de beste action/adventure games vinden, maar zelfs een van de beste games ooit gemaakt. Daarnaast zijn er ook genoeg gamers te vinden die niet begrijpen waar ik het over heb en het spel afrekenen op zijn (te) hoge moeilijkheidsgraad en lastige cameravoering.

CONCENTRATIE

Ik geef zonder meer toe dat de camera zo nu en dan moeite heeft met de kleine ruimten waar je soms in moet vechten, maar dankzij het automatische richten kun je zonder problemen een vijand aanvallen als deze onverhoopt net buiten beeld valt. Bovendien is het voor mij gewoonte om na iedere hoek de camera met een druk op de knop achter mij te centreren, waardoor de camera vrijwel altijd opgesteld staat zoals ik 'm hebben wil.
Wat de moeilijkheidsgraad betreft moet ik erkennen dat ook ik, ondanks dat ik dit soort games veel speel en er redelijk handig in ben, Ninja Gaiden als extreem pittig ervaar en de controller soms gefrustreerd wegsmijt als ik door een simpele ninja wordt gedood en mijn laatste savepoint een stuk terug is. Het is echter de continue spanning waaronder je speelt en de genoegdoening die je krijgt als het goed gaat, die voor een unieke ervaring zorgt.
Je krijgt namelijk geen moment rust als je op avontuur bent. Iedere vijand heeft de potentie jou te doden en makkelijke kills zijn er niet. Zelfs de simpelste tegenstanders vragen volledige concentratie en kunnen jou op een onoplettend moment van het leven beroven.
Gelukkig steekt de gameplay zo goed in elkaar dat een gemaakte fout altijd voorkomen had kunnen worden. Het kan zeker irritant zijn als je na een eerste rake klap te hebben ontvangen, de controle over een situatie helemaal kwijt bent en compleet wordt afgemaakt, maar het begint altijd met een zelfgemaakte fout of een te late reactie.



"ZELFS DE SIMPELSTE TEGENSTANDERS VRAGEN VOLLEDIGE CONCENTRATIE EN KUNNEN JOU OP EEN ONOPLETTEND MOMENT VAN HET LEVEN BEROVEN."



NOG ZO FRIS ALS EEN HOENTJE

Ninja Gaiden Sigma is een eerbetoon aan een game die drie jaar terug op de Xbox z'n tijd ver vooruit was. Nu het origineel is opgepoetst met nieuwe textures en animaties, komt de game ook in Full HD volledig tot z'n recht.
In Ninja Gaiden Black op de 360 konden we al genieten van de avonturen van Hayabusa in hoge resolutie, maar Sigma is toch echt de mooiste incarnatie tot op heden en ook vanwege de grote diversiteit aan omgevingen een genot voor het oog.



NIEUWE SPEELTJES

Wie in staat is fouten te vermijden, zal getuige zijn van een uiterst indrukwekkend schouwspel. De mogelijke aanvallen kennen zo veel nuances dat de actie geen seconde verveelt en zelfs drie jaar later nog niet is overtroffen.
Je hebt een uitgebreid arsenaal aan combo's per wapen die allemaal effectief zijn en niet met hersenloos geram op de knoppen zijn uit te voeren, waardoor de gelijkenis met een serieus vechtspel overduidelijk is (Dead or Alive anyone?).
Daarbij introduceert Sigma, naast alle wapens uit het origineel en Ninja Gaiden Black, tevens enkele nieuwe speeltjes, waardoor de vrijheid om de speelstijl van Hayabusa naar jouw hand te zetten nog groter wordt dan deze al was.
Je zult eveneens handig gebruik moeten maken van de omgeving en vanaf muren aanvallen, evenals actief blokken en ontwijken, en op het juiste moment een speciale aanval uitvoeren (die je moet opladen en aansterken met rondzwevende Orbs afkomstig van gevallen vijanden). Ook kun je niet simpelweg stil blijven staan en blokken want dan zal een vijand je vastpakken en een speciale aanval uitvoeren.

BELONING

Ninja Gaiden begint al meteen behoorlijk pittig en die moeilijkheidsgraad zal gestaag oplopen tijdens het spelen. Deze leercurve verloopt echter wel op een hele natuurlijke wijze en nieuwe elementen worden op een slimme manier geïntroduceerd. Van de bewegingen en aanvallen die je er halverwege het spel uitgooit had je aan het begin van je avontuur nog niet eens durven dromen.
Je zult in het begin dus even moeten doorzetten maar de beloning is des te groter.



SPELEN MET RACHEL

Een van de belangrijkste toevoegingen aan Sigma is het nieuwe speelbare personage Rachel; je weet wel, die blonde Fiend Hunter met die grote jetsers.
Tussen de originele hoofdstukken vind je af en toe extra levels waarin je op hoge hakken wat extra nuance in het verhaal ervaart. En ondanks dat Rachel er uitziet als een cliché inwisselbare sexy tegenspeelster, liegt de gameplay die zij met zich meebrengt er niet om.
De grote bijl waar ze mee maait was ook te vinden in het origineel van Ninja Gaiden, maar in de handen van Hayabusa heeft dit grove slagwapen mij nooit weten te bekoren. Rachel is de rechtmatige eigenaar van de bijl en dat is te zien.
De bewegingen waarmee je ontwijkt zijn anders dan van Hayabusa en laten Rachel om haar as draaien om verwondingen te voorkomen. Doe je dit richting een vijand dan drukt ze deze naar beneden en rol je over zijn of haar rug heen. Dit alles is te combineren met een aanval waarbij je de bijl achter het hoofd of ander lichaamsdeel haakt en deze zo los wrikt. Dit haken achter lichaamsdelen of ledematen en de vijand vervolgens meetrekken, is ook onderdeel van bepaalde combo's en zorgt ervoor dat het spelen met Rachel niet alleen verrassend leuk is maar ook als een frisse toevoeging aan de bestaande gameplay aanvoelt.



HALEN ALS

NEW AND IMPROVED

Niet alleen Rachel, het nieuwe speelbare personage, brengt nieuwe (korte) levels met zich mee, ook aan de bestaande chapters met Hayabusa in de hoofdrol zijn nieuwe delen toegevoegd. Deze zijn weliswaar niet talrijk of erg groot maar voor de Ninja Gaiden fan is het iedere keer een aangename verrassing een gloednieuwe omgeving binnen te wandelen.
In de rest van de omgevingen zijn eveneens wat nieuwe vijanden toegevoegd, die in het geval van gevechten met een eindbaas om een herevaluatie van je strategie vragen.
Implementatie van de Six-Axis controller kon natuurlijk ook niet uitblijven, en magische aanvallen (Ninpo) kun je nu versterken door wild met de controller te schudden. Inderdaad, dat laatste hadden ze wat mij betreft achterwege mogen laten. De game is perfect zonder geforceerd gezwiep met de controller.

NINJA GAIDEN SIGMA



CONCLUSIE

Het feit dat Ninja Gaiden extreem uitdagend is, ook op de makkelijkste stand, kan ik de game niet aanrekenen. Zelfs de vijfde keer spelen binnen drie jaar verandert niets aan mijn mening. Ninja Gaiden is nog steeds de shit!


STEVEN

SCORE 92

NINJA GAIDEN SIGMA
PLAYSTATION 3
1 SPELER
TECMO / ATOLL SOFT
OUT NOW

18+

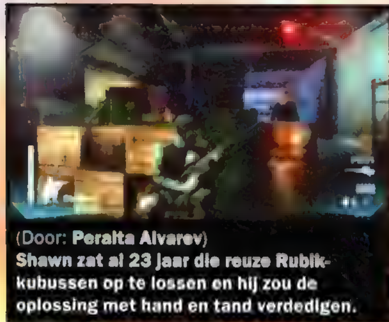


TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

Denk je aan first-person shooters op de PSP, dan denk je aan het probleem dat het apparaatje had met dit genre. Inderdaad 'had', want Activision heeft met Call of Duty: Roads to Victory laten zien hoe het moet. Maarten checkt of Ubisoft het ook in de smiezen heeft.

MAARTEN STAPT TE LAAT UIT

Deze PSP Rainbow Six game draagt dan misschien wel dezelfde naam als het spel dat vorig jaar op Xbox 360 en PC is uitgekomen, een simpele port is deze versie niet. Je mengt je weliswaar in hetzelfde Las Vegas avontuur maar met twee gloednieuwe spelers!



(Door: **Peralta Alvarev**)
Shawn zat al 23 jaar die reuze Rubik-kubussen op te lossen en hij zou de oplossing met hand en tand verdedigen.

BRIAN & SHAWN

Brian Armstrong en Shawn Rivers enteren de missies die Las Vegas vrij van terroristen moet maken. Brian is een knaap die goed is in het uitschakelen van vijanden op grondniveau, terwijl Shawn een sniper is en bij voorkeur de terroristen van bovenaf met grote precisie neermaait. Een dodelijke duo dus.
De verhaallijnen van de twee worden op cruciale punten gemixt. Je bent aan dezelfde missie bezig en moet af en toe de hulp van de ander inroepen. Als je bijvoorbeeld een sniper nodig hebt, dan zal het verhaal van Brian switchen naar Shawn.
Leuk die afwisseling, ik vraag me alleen af waarom dat onder het commando moet gaan van een op hol geslagen, ongestelde keukenmeid die je trommelvliezen heftiger laat trillen dan het vet van Erica Terpstra als ze op een Powerplate stapt.



(Door: **Codename 22**)
Dat ene biertje kun je toch niet laten schieten?

ACTIE

Toch is het echt waanzinnig om een game van dit kaliber mobiel te spelen. Het is een genot om te ervaren dat de PSP de oorspronkelijke gameplay zonder problemen weergeeft en zelfs de laadtijden zijn te behappen.
Het sniperen, het dekking zoeken achter een muur in third-person view en het gebruiken van de snake camera (voor als je wilt weten wie of wat zich achter een gesloten deur bevindt) levert zoveel actie en spanning op dat het je zomaar kan overkomen dat je te lang in de trein blijft zitten en een station voorbij rijdt.



(Door: **Nando**)
Ik weet niet wat erger is; twee mafketels die op mij schieten of die mini-shawn die op op mij richt.

ONHANDIG

Het vervelende van deze game is de matige indeling van de functies, en dat heeft alles te maken met het feit dat Rainbow Six een tactische shooter is. Een dergelijke game moet nu eenmaal over meerdere besturingsopties beschikken. Op de PSP hebben daardoor sommige knoppen dubbele functies gekregen. Een voorbeeld is het pijltje omhoog van de vierpuntsdruktoets. Bij het activeren van iets of het openen of unlocken van een deur, gebruik je namelijk dezelfde knop als waarmee je inzoomt. Dat levert soms frustraties op, bijvoorbeeld als je niet dicht genoeg bij je object staat. Dan sta je ineens in te zoomen op de nerven van een houten deur, terwijl je die wilt openen. Daar zit je niet op te wachten, tenzij je een passie voor verschillende houtsoorten hebt.
Daarnaast beweegt je gezichtsveld (daar gebruik je de actieknoppen voor) erg traag waardoor ik vaak te veel kogels moest incasseren. Gelukkig kun je de hulp inschakelen van de L-button waarmee je de vijand kan locken.
Natuurlijk kan de PSP-versie z'n Xbox 360 broer never niet evenaren, maar 't komt vermoedelijk dichter in de buurt dan je van tevoren had gedacht. ✪

"HET KAN JE ZOMAAR OVERKOMEN DAT JE TE LANG IN DE TREIN BLIJFT ZITTEN EN EEN STATION VOORBIJ RIJDT."

TERRORIST HUNT MODE

Als je Rainbow Six: Vegas uitgespeeld hebt, dan resten er nog twee multiplayer modes én de Terrorist Hunt mode. Die laatste gaat zo: je wordt gedropt op een willekeurige plek in een van de singleplayer maps en moet de terroristen een voor een omleggen. Geen wereldschokkende toevoeging, maar het houdt je zeker effe van de straat.

HALEN ALS

- Je niet vies bent van een vluggertje





CONCLUSIE

De singleplayer van Rainbow Six is kort maar Ubisoft heeft er iets van gemaakt dat zonder meer goed werkt op Sony's handheld.



MAARTEN

SCORE 76

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS
PSP
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
16+



FLATOUT: ULTIMATE

In de vorige PU heeft J.J. zich in Forza 2 en Colin McRae DIRT netjes aan de (race)regels moeten houden. Daar kom je in FlatOut: Ultimate Carnage echter niet ver mee, dus moest onze muscle man op zoek naar de klootzak in zichzelf.

FLATOUT??? FLATOUT!!!

FlatOut: Ultimate Carnage (FOUC) is een arcaderacer die al eerder op de Xbox en PS2 verscheen. Het doel is simpel: heel hard gassen op offroad tracks en in de stad, waarbij er geen regels zijn. Oftewel beuken mag, misschien kan ik beter stellen: beuken moet!
Door races te winnen unlock je nieuwe races en wagens. Je verdient ook nog eens credits die je kan gebruiken om je wagen te verbeteren met een snellere motor, betere vering, minder gewicht, betere remmen, turbootje erbij, etc.
Asociaal weggedrag wordt voortdurend beloond doordat de turbometer volloopt als je iemand van de weg beukt of iets naar de kloten rijdt. En omdat je de turbo echt nodig hebt om te winnen, ben je dus constant op zoek naar 'ongelukken'.
FOUC kent een aantal verschillende modes. Je hebt de bekende Career mode, de hilarische Ultimate Carnage mode waarin je in een aantal minigames vooral brokken moet maken (bowlen met jezelf, destruction derby, een bom in je wagen, etc.), een Party mode waarin je met z'n achten tekeer kan gaan en natuurlijk een Multiplayer mode. Genoeg te doen dus.


De Ford Ka-Meleon past zich automatisch aan de kleur van het wegdek aan.

FLATOUT PRACHTIG!!!

FlatOut: Ultimate Carnage ziet er echt prachtig uit. De tracks zijn mega interactief en dus vol objecten die je kunt, eeh, moet rammen. Complimenten ook voor de auto's die lekker goor zijn. Je rijdt echt met baggerbakken en dat hoort gewoon bij dit soort racegames. Een heerlijk hillbilly-gevoel. Het is goed te zien dat de aanwezigheid van twaalf hotsende en knotsende wagens in beeld niet leidt tot enige framerate problemen. Knap staaltje werk dus, dat de Xbox 360-bezitter zeker zal waarderen.


Da's dom: een zelfmoordterrorist die een stil plekje opzoekt.

FLATOUT DIVERS!!!



Arcade-racers kunnen om twee redenen nep uitvallen. De eerste reden is dat ze zichzelf te serieus nemen, zoals bijvoorbeeld die neppe pimp-my-ride racer van Ubisoft. Arcade is fun en moet dat ook uitstralen.
Een tweede reden is dat er te weinig diversiteit in het spel zit. Te weinig afwisseling. Arcade moet het immers niet van het realistische sturen hebben. Als je alleen maar over banen moet raggen, heb je het dus snel gehad. Mario Kart is tof omdat je de powerups hebt en de coole shortcuts, BurnOut is cool door het rammen, Need for Speed: Carbon door de cops, de shortcuts en de hoge snelheid, etc.
Empire heeft haar werk op dit vlak goed gedaan. FOUC biedt echt heel veel gekheid op een stokje. Bowlen door je man uit je wagen te lanceren, checkpoint races met een bom in je wagen, destruction derby's (rammen), een party mode, online vermaak, circuits vol shortcuts en obstakels die, als je ze omver rijdt, je opponenten zullen blokken. En ga zo maar door.
En dat alles met een dikke vette big smile gebracht. Met als hoogtepunt de nudge bij het bowlen. Als je jouw mannetje door de pins heen ramt, kun je met de A-knop nog een laatste stuiptrekking door het lichaam heen laten gaan. Van de kreet die de arme sloeber daarbij slaakt, ga je echt uit je pan!



FLATOUT!!! BURNOUT???

Je kunt er niet omheen: FlatOut lijkt in veel op BurnOut, de meest bekende ramracer, zowel qua gameplay als qua uitwerking.
Zo lijkt de vormgeving van het menu en de uitwerking van het logo echt sterk op de oude BurnOut stijl en draait alles net als in de serie van EA om rammen en beuken.
Dit keer is men nóg ietsje dichter naar elkaar toe gekropen doordat in FOUC ook straatcircuits zitten, die overigens minder tof zijn dan de offroad tracks. Er kan gewoon minder kapot in een grote stad en je hebt geen tegenliggers, iets dat BurnOut nu juist zo tof maakt.
Op de vraag welke game ik leuker vind, moet ik dan ook BO antwoorden, maar dan wel met marginaal verschil.
BO is allemaal net even ietsjes gelikter en vetter. FOUC vind ik dan wel weer net wat funnier. De actie is af en toe echt om van kapot te gaan.



Sommige mensen hebben hun TomTom echt altijd aan.

CARNAGE

J.J. GEDRAAGT ZICH ALS EEN KLOOTZAK

"TOEN IK ME EENMAAL ALS EEN ASSHOLE GING GEDRAGEN, KWAM IK NIET MEER BIJ."

FLATOUT FRUSTREREND!!!

Iedereen weet dat ik racen serieus neem. Ik ben zo'n nerd die uitgebreid aan een wagen sleutelt om een tiende van een seconde harder te gaan. Die gaat piepen als iemand zich via de onzichtbare glazen wand of de railing door een bocht heen werkt. Die boos wordt als iemand hem gewoon van de baan afbeukt in plaats van clean in te halen.

Je kunt dan ook begrijpen dat ik af en toe goed gek werd van FlatOut: Ultimate Carnage. Feitelijk is het heel simpel: 30% van de moeilijkheid bij dit spel zit 'm in de track en hoe je de bochten neemt, de overige 70% in de totale gestoordheid van de CPU's. Die jou dus echt bewust van de baan beuken.

Je moet er maar tegen kunnen dat je je tegenstander netjes uitremt in een bocht en vervolgens, geheel tegen de raceregels in, vol in de flank geramd wordt. Dan word ik dus woest. Een keer of tachtig, want het gebeurt steeds, en met volle overtuiging (de neppe A.I. van Gran Turismo is er niks bij).

Je zult je rijstijl dus moeten aanpassen en bereid zijn een klootzak op de weg te worden. Met vuige tricks en vieze beukacties. Pas als je iedereen voorbij bent, kun je gaan racen.



Zwervers zijn regelmatig het slachtoffer van de agressieve rijstijl.



FLATOUT FANTASTISCH!!!

Ik heb een raar voorstel: ga in de eerste race in FlatOut: Ultimate Carnage niet je best te doen maar laat de rest gewoon (een stukje) voor je uit rijden. Je krijgt gegarandeerd een spektakel voorgeschoteld. CPU's rammen als een gek op elkaar in, de brokstukken, stoelen en planken vliegen in het rond. Tankstations ontploffen, huizen worden aan barrels gereden en palen knappen af als ware het rietstengels. En alles volgens de wetten van de zwaartekracht. Het is pure next-gen power die Empire hier tentoonspreidt. En het toffe is dat al dat visuele geweld mij er toe aanzette m'n racegeneuzel overboord te zetten en ook de beest uit te gaan hangen. Ten eerst omdat je anders niet wint en ten tweede omdat het gewoon... eeh ontzettend tof is.

FLATOUT MET ELKAAR!!!

Deze game vraagt erom met vrienden gespeeld te worden. Elkaar er af beuken, elkaar snijden, een stapel boomstammen voor iemand z'n spoiler laten ploffen, elkaar kapot maken in een destruction derby... totale gekheid dus!

Ik moet ook zeggen dat met name de multiplayer de game boven de acht trekt omdat je op de singleplayer na een dag wel uitgekeken bent. Maar dat is meestal zo met arcade racers.



Soms gaan die gekken echt over het randje.

HALEN ALS

- Je een viezerik bent.
- Je problemen hebt met agressie en je op doktersadvies af en toe stoom moet afblazen.
- Je gefokt bent van al die gasten die beter zijn in Forza 2.

CONCLUSIE

Ik moest er even aan wennen, heer in het verkeer als ik was. Maar toen ik me eenmaal als een asshole ging gedragen, kwam ik niet meer bij. Klassevermaak!!! Gelukkig dat ik geen rijbewijs heb!



J.J.

SCORE 83

Als je flink doorbaggert kun je alles in een dag uitspelen. Maar de multiplayer houdt je veel langer bezig.

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE
XBOX 360
EMPIRE INTERACTIVE / ATARI
1 – 8 SPELERS ONLINE EN IN PARTY MODE
OUT NOW

12+



MANHUNT 2, DE GRENS BEREIKT?

BANNED!!


JEROEN

Het zal je ongetwijfeld niet zijn ontgaan, al die heisa rond Manhunt 2. Alle negatieve aandacht die de videogame de afgelopen maand heeft gegenereerd, heeft tot resultaat gehad dat de titel door Take Two, de uitgever van Rockstar, onvoorwaardelijk is uitgesteld. Ergens is dat natuurlijk ook wel een gevalletje eigen schuld, dikke bult.

Rockstar zoekt de laatste jaren bewust de grens van het toelaatbare op. Niet alleen met Manhunt, maar ook met games als Bully (Canis Canem Edit) en de Grand Theft Auto serie.

P.E.G.I. (Europa behalve Groot Brittannië, Ierland en Duitsland), B.B.F.C. (Engeland), I.F.C.O (Ierland)., U.S.K.(Duitsland) en de O.F.L.C. (Nieuw Zeeland). Organisaties die leeftijdsclassificaties toepassen

bbfc

BBFC reference **ADM235014**

R

Digital

Consumer Advice:

This work was rejected.

The BBFC has placed this work in the **Beat 'em up** genre(s)
The main spoken language in this work is **English**

Directed by
The cast for this work includes

When submitted to the BBFC the work had a running time of 34m 43s

Rejected work submitted by

Het uiteindelijke oordeel van de B.B.F.C. zwart op wit...uuh...blauw-rood op wit.

Rockstar is de rebel van de game-industrie, constant op zoek naar hoever ze kunnen gaan om op deze manier het fenomeen videogames uit haar segment te trekken waarin het al jaren vastgeroest zit, namelijk kinderspeelgoed.
Rockstar weet dondersgoed waar de grens ligt. Men is immers bekend met de regels die zijn opgesteld door onafhankelijke instellingen als de E.S.R.B.(Amerika en Canada), op games. Deze instanties gaan op een hele simpele manier te werk: ze controleren of bepaalde scènes in een game geschikt zijn voor de diverse doelgroepen, in het geval van P.E.G.I. zijn dat de leeftijdcategorieën: 3+, 7+, 12+, 16+ en 18+. Ontwikkelaars en uitgevers vullen zelf een vragenlijst in en geven aan in wat voor mate er bijvoorbeeld geweld in hun game aanwezig is. Om een voorbeeld te geven; geweld tegen tekenfilmfiguren (Tom & Jerry, The Flintstones) wordt geschikt bevonden voor de leeftijdcategorie 3+. Gaat het echter om fantasiefiguren zoals Batman en de Hulk dan wordt er een leeftijdsclassificatie van 12+ gehanteerd. Komt er bloed in voor dan zal de leeftijdsgrens alleen maar hoger komen te liggen.

QUOTES

Hieronder enkele quotes over Manhunt 2 van zowel voor als tegenstanders.
De Italiaanse Minister van Communicatie Paolo Gentiloni: *"een gruwelijke en sadistische game die constant aanmoedigt tot het plegen van geweld."*
David Cooke, directeur van de BBFC: *"een game met een ongevoelige toon die geweld aanmoedigt, in een vorm van vrijblijvend sadisme."*
Seth Schiesel in de New York Times: *"De originele versie van Manhunt 2 verbieden is wellicht een goede manier om te demonstreren dat de industrie zelf de touwtjes goed in handen heeft. Maar al met al zijn films, waarschijnlijk, veel verder als het gaat om gruwelijkheden in beeld brengen."*
Take Two voorzitter Strauss Zelnick: *"Rockstar heeft een game ontwikkeld die perfect binnen het horrorgenre past. Het brengt een unieke filmische kwaliteit naar de interactieve entertainmentmarkt."*

REGELS ZIJN REGELS

Het zijn simpele regels (na te lezen op www.pegi.info) waar dus weinig discussie over kan ontstaan. Dit zijn de criteria, en daar moet een ontwikkelaar of uitgever het mee doen. Naast het feit dat een uitgever/ontwikkelaar aan moet geven wat er allemaal in zijn game gebeurt, wordt er ook een compilatievideo gevraagd waarin de meest grove scènes dienen te worden getoond. Aan de hand van eerder genoemde vragenlijst en de compilatievideo wordt er een uiteindelijk oordeel geveld. Bekijken we de game Manhunt 2


GTA Vice City (2003)

MANHUNT 2 GESPEELD

Op het moment van schrijven is het nog onduidelijk of Manhunt 2 daadwerkelijk in de winkels zal komen te liggen. Dat weerhield Jeroen er niet van zich met groot enthousiasme te storten op deze uitermate sadistische game.

De eerste stapjes zijn wat onwennig. Niet alleen voor mij, maar ook voor Daniel Lamb die ik onder mijn hoede heb. Leo, zijn immer aanwezige steun en toeverlaat, heeft minder moeite met alles. Alsof hij weet wat hem en mij te doen staan, alsof hij vaker met dit bijltje heeft gehakt.
"It's either them or you," fluistert hij, via de headset, in mijn oor. Geluidloos stuur ik Danny op een van de verplegers af, hij kijkt net de andere kant op. Mijn duim drukt zachtjes de vierkanttoets in, een grijs gekleurd icoon verschijnt rond het hoofd van de broeder. Dan kleurt het symbooltje geel en vervolgens rood, en laat ik de knop los. De camera die de hele tijd achter Danny zweefde, verandert van positie zodat het komende tafereel nog beter in beeld gebracht kan worden.
Vervolgens schopt Daniel de nietsvermoedende man onderuit en steekt de grote injectiespuit die hij in de gang vond in zijn hoofd. Even spartelt de verpleger als een vis op


Ojee, dit is toch niet die walgelijke scène met dat kontjeknijpen...



volgens de criteria van de P.E.G.I. dan komen we al snel uit bij de rating 18+. Daar staat onder andere het volgende wat op Manhunt van toepassing is: "Het in beeld brengen van grof geweld waaronder marteling, het verwijderen van lichaamsdelen van levende mensen of dieren, sadisme. In de meeste gevallen voorzien van liters bloed. Waarbij de nadruk ligt op de gruwelijke manier waarop onthoofdingen etc. in beeld worden gebracht."

WETTELIJK INGRIJPEN

In theorie zou Manhunt 2 dus gewoon volgens de Europese maatstaven (met een 18+ rating) mogen verschijnen. Engeland en Ierland hanteren echter een andere leeftijdsclassificatie systeem, waarbij er wettelijk kan worden ingegrepen. Het is in die landen mogelijk dat de B.B.F.C. een videogame afkeurt, en dan mag het spel niet uitgebracht worden. Dit gebeurde dus bij Manhunt 2; de mensen van de B.B.F.C. vonden de getoonde beelden ontoelaatbaar en niet geschikt voor de Engelse samenleving. Zo werd dus wettelijk vastgesteld dat Manhunt 2 in zijn huidige vorm nooit in de Britse en Ierse winkelschappen zal komen te liggen.

In Amerika en Canada waar de E.S.R.B. het voor het zeggen heeft, werd Manhunt 2 om diezelfde reden niet geschikt gevonden voor 17+ (Mature) maar wel voor 18 jaar en ouder (Adults Only).

Nu lijkt 't op zich raar dat iets dat wel voor 18 jaar en ouder geschikt wordt bevonden, niet oké is voor iemand van 17 jaar, wat maakt dat ene jaartje immers voor verschil? Nou, dat verschil zit 'm in de beschikbaarheid van de game. Manhunt 2 mag met een 18+ rating weliswaar uitgebracht worden, maar warenhuizen verkopen Adult Only games niet. Daar komt bij dat zowel Nintendo, Sony als Microsoft Adult Only materiaal niet toestaan op hun consoles. Het gevolg is dat in de praktijk Manhunt 2 niet in de VS en Canada zal verschijnen.

Waarmee de soft- en hardware giganten tussen de regels door lijken te willen zeggen dat spelcomputers kennelijk alleen maar voor kinderen zijn.

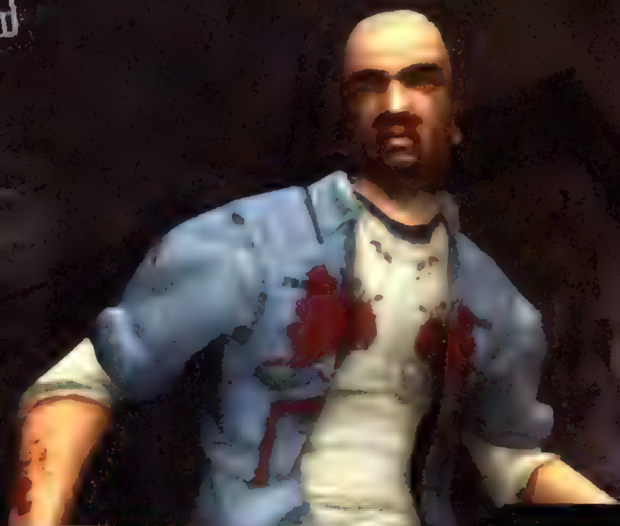
TWIJFELS

Nu willen wij van Power Unlimited de regels van de E.S.R.B. (waarbij drie mensen bepalen wat voor leeftijdsclassificatie een videogame meekrijgt) of de B.B.F.C. niet in twijfel trekken. Het is goed dat er een onafhankelijke organisatie is die een oogje in het zeil houdt.

Toch willen we wel opmerken dat we het vreemd vinden dat games worden beoordeeld op basis van een compilatievideo. Het gaat hierbij om een aaneenschakeling van de meest grove scènes die er in de game te zien zijn. Wij hebben dan ook sterk het idee dat men na het zien van zo'n compilatievideo toch een heel ander gevoel over de game krijgt dan wanneer men de game zelf zou spelen, of gespeeld zou zien worden.

Natuurlijk weten wij ook wel dat Manhunt 2 om de moordpartijen draait en dat ontkennen we zeker niet (lees Manhunt 2 gespeeld). Maar er wordt toch wel heel dramatisch gedaan over de mate van geweld, terwijl je als gamer toeschouwer bent van animaties van moordpartijen die niet eens in de buurt komen van scènes in films als Saw II of Hostell.

REAGEREN OP DIT ARTIKEL? OP HET FORUM VAN PU.NL VIND JE ONDER 'STELLINGEN VAN DE REDACTIE' EEN ONDERWERP GETITELD: HOE VER KUNNEN DE VIDEOGAMEONTWIKKELAARS GAAN?



Manhunt 1 (2004)

het droge om vervolgens gorgelend zijn laatste adem uit te blazen. "I feel sick", zegt Danny hardop en begint te kotsen.

JE HOOFD

Een kleine vijf minuten geleden zat Daniel nog opgesloten in een gekkenhuis. Een gevangenis waar de mislukte experimenten van doctor Pickman worden weggestopt. Danny weet niet hoe hij daar is terechtgekomen en of hij iets misdaan heeft. Zijn maat Leo heeft zo zijn vermoedens en loodst Danny uit de gevangenis. Beiden gaan op zoek naar het antwoord op Danny's vragen. Tijdens hun zoektocht naar de waarheid wisselt het verhaal tussen heden en verleden, waarbij je tijdens de flashbacks de rol van Leo aanneemt. Zo kom je iets meer te weten over de experimenten van Pickman en over het duistere verleden van Leo.

Ook in de huid van Leo is het veelal sluipen geblazen en vanuit de schaduw toeslaan. Hard toeslaan. De ontdekkingsreis neemt je mee naar veel verschillende locaties, variërend van woonwijken, een hoerenbuurt tot een ondergrondse SM-kelder. De afwisseling is groot en dus wijzigt ook de strategie die je toe moet passen om de vele tegenstanders te omzeilen of beter gezegd, 'te lozen'. Uiteindelijk werkt de game toe naar een ontknoping, die het verhaal helemaal op zijn kop zal zetten.



TERECHT?

Is daarmee het bewijs geleverd dat een verbod of de Adults Only rating van Manhunt 2 onterecht is?
Nee, en tegelijkertijd bewijst het ook niet dat het wel terecht is. Rockstar zoekt met Manhunt 2 bewust de grens op. Men wil shockeren, men wil de discussie aanwakkeren. Niet zo zeer over wat toelaatbaar is binnen het gamegenre, maar meer om aan te tonen dat gamen volwassen wil worden. Ze zijn grensverleggend bezig, niet alleen met hun games, waarvan Grand Theft Auto de meest bekende is, maar ook als het gaat om de statische situatie van de game-markt. De manier waarop het grote publiek (en de media) omgaan met het fenomeen games is namelijk al jaren onveranderd gebleven.
Men vindt nog steeds dat gamen een hobby voor kinderen is. De leeftijdsclassificaties instanties als P.E.G.I. zijn ook alleen maar in het leven geroepen om jongeren te beschermen. Dat is een goede zaak, maar gaming is niet langer alleen iets voor kinderen. De gemiddelde leeftijd van de gamer ligt, als we P.E.G.I. mogen geloven, op 23 jaar.
Er is dus een veel oudere doelgroep die ook games speelt. En logischerwijs verschijnen er dan ook games op de markt die juist een volwassen doelgroep aan willen spreken. Manhunt 2 is er daar één van.

ANGST

Het lijkt er dan ook meer op dat de B.B.F.C. en de E.S.R.B. puur en alleen hebben gehandeld uit angst. Geweld in games leidt niet automatisch tot geweld op straat, maar ouders maken zich er juist de laatste tijd wel druk om, vanwege alle aandacht in de media. Je zou kunnen zeggen dat Manhunt 2 slachtoffer is van de tijd waarin het uitgebracht is. Games en geweld zijn een hot topic, een emmer die langzaam maar zeker is gevuld en nu met het verschijnen van Manhunt 2 overloopt.
Hebben we dan nu een grens bereikt? We vermoeden van wel. De B.B.F.C. en E.S.R.B. hebben die nu aangegeven door te stellen dat Manhunt 2 te ver gaat.
We moeten echter niet vergeten dat de manier van keuren (zeker zoals het nu gaat) heel erg een gevoelskwestie is en daarmee ook tijdsgebonden. Zo'n tien jaar geleden was er Carmageddon, dat ook door de B.B.F.C. verboden werd, en dat is een game die nu hoogstens tot enkele opgetrokken wenkbrauwen zou leiden, waarna iedereen zou overgaan tot de orde van de dag. Tijden veranderen dus, zo ook de grens van het toelaatbare. Het is te hopen dat de leeftijdsclassificatie organen dit zelf ook in de gaten hebben en met hun tijd mee gaan. Gaming is de pubertijdfase langzaam aan het ontgroeien en wordt volwassen. Het wordt tijd dat men de ruimte krijgt dit aspect te ontplooien.

> "WIJ WORDEN VOLWASSEN, WORDT HET DAN NIET EENS TIJD DAT DE MARKT, DE MEDIA EN DE POLITIEK OOK MEEGROEIEN?"

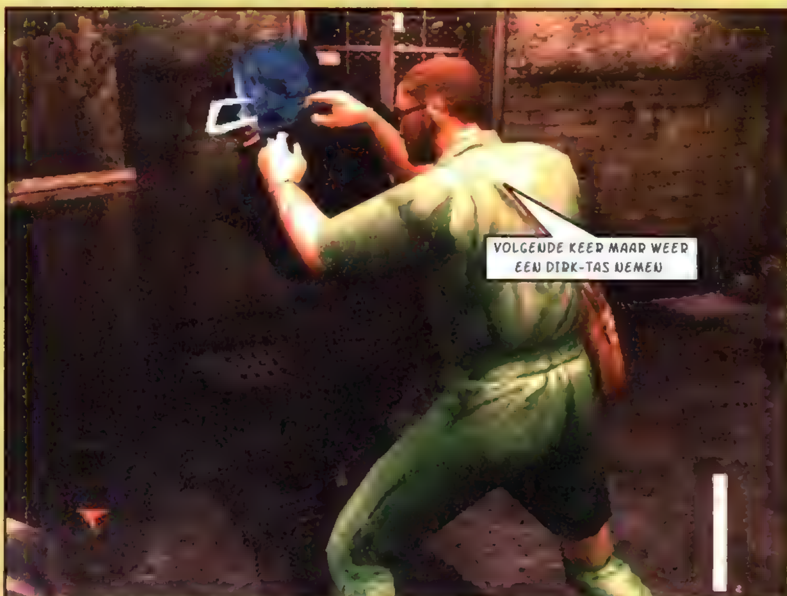
Natuurlijk hoeft niet iedereen van dit soort games te houden, en natuurlijk zijn dergelijke games niet bedoeld voor jeugdigen (in dat opzicht bewijzen instanties als P.E.G.I. zeker hun nut) maar het moet ook niet zo zijn dat er uiteindelijk geen ruimte meer is voor volwassen getinte games.
Misschien is het tijd dat er eens goed gekeken wordt naar hoe men, in dit geval de markt, om moet gaan met volwassen games / games voor volwassenen.
Saw II vind je immers ook niet tussen de Disney DVD's in de Bart Smit, net zomin als de Playboy naast de Donald Duck bij de Albert Heijn ligt. Dus waarom ligt Grand Theft Auto nog steeds tussen De Sims en Spongebob?
Wij worden volwassen, wordt het dan niet eens tijd dat de markt, de media en de politiek ook meegroeien?


Canis Canem Edit (Bully) (2006)


Manhunt 2 (????)

LUGUBER

Naarmate het spel vordert, went Danny aan de moordpartijen en heeft hij steeds minder moeite om z'n tegenstanders van hun leven te beroven. Ook ik begon steeds meer lol in de vele moordanimaties te krijgen en experimenteerde er lustig op los.
Natuurlijk probeer je in deze game uit op wat voor wrede manieren je je slachtoffers om het leven kunt brengen, maar toen ik eenmaal alles gezien had, merkte ik dat ik steeds vaker de starttoets indrukte om de moordanimatie te skippen. Vaker verstopte ik me in de schaduw en ging ik op zoek naar een manier om langs bewakers te sluipen. Ik leidde ze bijvoorbeeld af door met stenen of blikjes te gooien, waarna ik ongezien langs ze kon sluipen. Toegegeven, dat kan of lukt niet altijd, en dan is het inderdaad 'gemakkelijker' om over te gaan tot drastische maatregelen door de heggenschaar of een nijptang er bij te pakken.
Welk voorwerp je ook gebruikt, de uitkomst van je daad is er eentje die de camera rood zal doen kleuren en met een beetje geluk de stukken schedel om je oren laat vliegen.
Inderdaad, Manhunt 2 is luguber, niet voor tere kinderzieltjes en al helemaal niet geschikt voor politici of andere non-gamers met een relativeringsvermogen van een doperwt.
Ik daarentegen ben een gamer en ben dit soort zaken al vaker tegengekomen. Ik kijk hier dan ook niet meer van op of om.



POWER UNLIMITED MOBILE

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

GEEN ABONNEMENT
100% EERLIJK

PIRATES OF THE SEVEN SEAS

PU SCORE 7

In deze game neem je de rol aan van een piraat en bevecht je tot leven gekomen skeletten en zeemonsters. De actie is snel en het bloed vloeit overal. Naast platformactie kun je ook nog eens surfen. Ja, ook deze piraat is hip.

ASPHALT 3: STREET RULES 2007 3D

PU SCORE 8

Asphalt 3: Street Rules gooit alles in de zesde versnelling en plaatst je achter het stuur van een dikke street racewagen. Zo snel mogelijk over het asfalt razen terwijl je uit de handen van de politie blijft is het devies. Een spectaculaire mobiele race ervaring.

CATZ

Catz is een mobiel katten spel, waarin je met lieve snoezige poesjes speelt, ze te eten geeft, zorgt voor een schone kattenbak en hem of haar natuurlijk heel veel liefde geeft, want dan krijg je dat dubbel en dwars weer terug.

ROCK 'N' BLOCKS

Het draait om ritme. Raak op z'n minst groepjes van drie blokken met dezelfde kleur en je zult een gitaarrif loslaten. En dit alles op de muziek van het nummer 'Banquet' van Bloc Party. Hoe meer combo's je uitvoert, hoe enthousiaster het publiek zal zijn en hoe meer punten je scoort. Een puzzelgame die erg verslavend is.

DOGZ

PU SCORE 8

Nintendogs luidde het al in en nu kun je ook op je mobiel genieten van lieve puppy's. Laat hem uit, geef hem eten en speel met hem. Vergeet niet dat je hem veel liefde en aandacht moet schenken want dan geeft hij jou ook veel liefde terug.

CRAZY CAMPUS

Het is alweer (bijna) zomervakantie en toch kan iedereen die het niet laten kan even naar school terug. Niet om lessen geschiedenis of wiskunde te volgen, maar om lekker lol te trappen. In Crazy Campus kan dat allemaal. Zonder zorgen over slechte cijfers en strafregels schrijven.

PLATINUM MAHJONG

Puzzelen is nog nooit zo simpel geweest. Kies de juiste plaatjes bij elkaar en vind je weg naar de bodem. Maak echter niet de verkeerde keuze, want dan zul je helemaal opnieuw moeten beginnen. Test je intelligentie en je vooruitziende blik met Platinum Mahjong.

BIG RANGE HUNTING

Jagen, alleen dan niet op suffe eenden maar op beren en herten. Sluipend door de bossen of in een Jeep. Er zijn zestien uitdagingen die je door de Amerikaanse bossen, Afrikaanse savanne en de besneeuwde toppen in Canada leiden.

DIE HARD 4.0

PU SCORE 7

Kruip in de huid van de held John McClane en neutraliseer de terroristen die ervoor hebben gezorgd dat de hele digitale infrastructuur van Amerika op zijn gat ligt. Herbeleef de ervaringen van het vierde deel van de fameuze Die Hard actiefilms. Yippee Ki-yay!

MIDNIGHT HOLD'EM POKER

Een paar fiches voor je op tafel en twee kaarten in je handen is genoeg om miljonair te worden. Bluf je weg naar de eeuwige roem of speel het veilig. Je neemt het op tegen een paar erg goede spelers die maar één ding willen, je ontdoen van al je geld.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Wanneer de prins per ongeluk de 'Sands of Time' vrijlaat gebeuren er verschrikkelijke dingen. Aan jou de taak om in de huid van deze prins al het kwade de kop in te drukken en de vrede te herstellen. Gelukkig sta je er niet alleen voor; een beeldschone prinses zal je met haar pijl en boog bijstaan. Kun jij de Sands of Time stoppen?

DRIVER L.A. UNDERCOVER

PU SCORE 7

Kruip in de huid van Tanner, een undercover agent wiens missie het is om de maffia in Los Angeles van de kaart te vegen. Scheur door grote 3D omgevingen in de meest luxueuze wagens en maak de bad guys het leven zo zuur mogelijk. Kun jij die grote vissen vangen? Of slaap je met de vissen?

PLATINUM SUDOKU

De populariteit van Sudoku is ongekend. Heb je echter niet genoeg aan die puzzels in de ochtendkrant en is dat boekje dat je bij de sigarenboer kocht ook alweer bijna uit? Dan heb je met Platinum Sudoku altijd duizenden puzzels op zak én je hoeft nooit op zoek naar een potlood of pen.

REAL FOOTBALL 2007

PU SCORE 8

Voor de consoles is Pro Evolution Soccer de voetbalgame die door de critici wordt aangevoerd als de beste. Op de mobiel is die plaats weggelegd voor Real Football. Speel met landen- en clubteams verschillende competities en toernooien. Maak je tegenstanders gek met de meest fantastische dribbels en maak je af met een wonderschoon doelpunt.

BRAIN CHALLENGE

PU SCORE 7

Train je hersenen en houd ze topfit met simpele maar toch best wel lastige oefeningen. De hersengymnastiek bestaat uit geheugenspelletjes en rekensommetjes. Brain Challenge moet je dan ook zien als vitamine voor je hersenen.

SPLINTER CELL EXTENDED OPS

Sam mag dan op de console uitgeslopen zijn, op de mobiel gaat hij lekker verder. Een verlaten ex-sovjet legerbasis schijnt weer operationeel te zijn en het is aan jou om daar een stokje voor te steken.

gameloft

De bestelling wordt direct verstuurd!
Geen abonnement!
Onze downloads zijn geschikt voor vele toestellen.
Check het complete assortiment voor jouw telefoon op www.powerunlimited.nl
Tevens vind je hier de correcte WAP/GPRS/UMTS instellingen en klantenservice
Minderjarigen dienen toestemming te vragen aan de ouders voor iedere bestelling (wijzigingen en drukfouten voorbehouden) © 2005 Gameloft. All Rights Reserved.

DRIVER 76

GTA IV gaat zich afspelen in "New York", maar daar moeten we nog een paar maandjes op wachten. Ondertussen kan Maarten zich vast inrijden, want ook in Driver 76 is de Big Apple de stad waar de actie zich afspeelt.

New York dus. Het verhaal speelt een paar jaar vóór Parallel Lines. Jij, Ray, moet voor Slink the Pimp (hoe verzin je het...) missies doen. Na ja, lekker boeiend allemaal.
Er is echter iets dat wèl de aandacht vraagt, en dat is het kloongehalte van deze game. Driver 76 is namelijk een regelrecht GTA afgietsel, met hoogstens wat meer nadruk op rondcrossen in een bolide.

ORIGINALITEIT

Nu ben ik iemand die originaliteit hoog in het vaandel heeft staan. Ik ben zelfs geneigd om games met originele gameplay een hoger cijfer te geven, alleen al vanuit de gedachte dat men tenminste geprobeerd heeft iets nieuws te doen (Crush is daar een voorbeeld van).
Ik ben dan ook iemand die klonen, jatten of namaken - noem het zoals je wilt - niet erg kan waarderen. Zo moest ik echt even slikken toen ik Saints Row voor het eerst speelde, en ook Driver 76 heeft op gameplay gebied nauwelijks iets verrassends te bieden.



VERMAAK

Oké, dan zijn we snel klaar en moet ik, consequent als ik ben, Driver 76 een onvoldoende geven.
Hoewel, originaliteit is natuurlijk niet het belangrijkste aan een videogame. Het draait nog altijd om het entertainmentgehalte. Kun je je ermee vermaken? Word je er blij van? Wat doet het met je? En op die fronten slaagt Driver 76 in mijn ogen wonderwel.
Ik vind het geen ramp dat de missies eenvoudig zijn en nauwelijks origineel. Het doet me weinig dat het het Vice City Stories is, dat er geen kip op straat loopt, de A.I. zeer matig is en de laadtijden tergend zijn.
Waarom? Nou, ik vermaakte me gewoon opperbest toen ik dwars door Central Park scheurde met een politiekorps in m'n bandensporen en een gejatte auto op sleeptouw.
Daarnaast is het jaren 70 sfeertje goed getroffen - niet zo goed als in Vice City, maar toch - en de daarbij horende muziek fantastisch. Dat maakt heel veel goed.
Je moet alleen wel in de auto blijven zitten, want lopen is saai (je ziet niemand) en cameratechnisch gezien evenmin aan te bevelen. Bovendien hoor je buiten de auto de muziek niet.

CONCLUSIE

Driver 76 is best een vermakelijke game maar kan by far niet tippen aan de draagbare versies van GTA. Die blijven koning in het genre.



MAARTEN

SCORE 66

In zeven uurtjes ben je wel zo'n beetje klaar met het verhaaltje, en dat is behoorlijk kort.

DRIVER 76
PSP
SUMO DIGITAL / UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW

18+



PC

SAM & MAX: EPISODE 6
BRIGHT SIDE OF THE MOON

Is nummer zes van Sam & Max de gehoopte, grootse afsluiter? Jan - geëmotioneerd en wel - ging voor een voorlopig laatste keer op stap met het illustere, doldrieste duo.

Het is tijd voor de showdown. Het is tijd voor de afsluiting. Letterlijk en figuurlijk. Bright Side of the Moon is niet alleen de confrontatie met Roy G. Biv, het snode meesterbrein achter de hypnose-incidenten; het is ook het laatste deel van de Sam & Max serie waar ik het afgelopen half jaar zo van heb genoten.



NAAR DE MAAN

In deze finale reizen Sam & Max naar de maan om voor eens en voor altijd een einde te maken aan de praktijken van Biv.
Het absurde en daardoor erg grappige pretpark aldaar blijkt een 'geheim' hoofdkwartier en is een lust voor het oog en de lach.



Bovendien is de Maan weer eens wat anders dan het kantoortje van Sam & Max waar ik enerzijds zo vertrouwd mee ben geraakt, en anderzijds nu wel kende.

REÜNIE

Deel 6 is duidelijk een round-up episode waarbij ik wil benadrukken dat je de vorige delen gespeeld moet hebben wil je alle grappen begrijpen. Het is namelijk tegelijkertijd een reünie waarin alle bekende personages uit voorgaande episoden de revue passeren. Van het hoofd van Robot Abraham Lincoln tot de paranoia Bosco; iedereen komt voorbij, stuk voor stuk met de kenmerkende scherpe dialogen.
De puzzels zijn echt fantastisch deze keer, en ook de manier waarop de 'echte' landing op de maan op de hak wordt genomen is het vermelden waard. Amerikanen met hun conspiracy theorieën en de scientology kerk worden compleet voor gek gezet.

SATIRE

Terugkijkend op de gehele serie (die binnenkort ook voor 29,99 in de winkels ligt) kan ik niets anders dan concluderen dat Telltale helemaal geslaagd is in haar opzet. Niet alle Episoden waren van dezelfde kwaliteit, en Episode 6 (dat meer lineair is dan de andere delen) is zeker niet de aller-leukste in de reeks, maar alles bij elkaar genomen heb ik een hele goede tijd gehad met het knotsgekke tweetal.
Hopelijk borduurt Telltale voort op dit episodische principe, want vooral voor het adventure genre werkt het uitermate goed.

CONCLUSIE

Ik heb me het afgelopen half jaar enorm vermaakt met Sam en Max. Deel zes is een waardige afsluiter van deze fraaie reeks dolkomische 'adventuren'. Ik verheug me nu al op het onvermijdelijke Season Two...



JAN

SCORE 82

Ik kan me vergissen, maar het voelde een tikje korter dan de vorige episoden.

SAM & MAX: EPISODE 6 : BRIGHT SIDE OF THE MOON
PC
TELLTALE GAMES
1 SPELER
OUT NOW

12+



HOSPITAL TYCOON

Jan is eigenlijk nooit ziek (chronische geldzucht daargelaten). Toch heeft hij iets met ziekenhuizen en dan vooral met ziekenhuisseries op tv. Vandaar dat hij met koortsachtig enthousiasme in Hospital Tycoon dook.

In een vorig leven maakte Peter Molyneux een game genaamd Theme Hospital, een ziekenhuissim met een uitstekende balans tussen humor en goede gameplay.
Tien jaar later probeert Big Red Software het opnieuw met Hospital Tycoon, een spel dat overduidelijk leentjebuur speelt bij de Bullfrog klassieker.

IK BEN EEN AAP

Wat het spelen van Theme Hospital zo leuk maakte, was het komische sfeertje dat als rode draad door de game liep. Dokters die met zusters foezelen, kotspartijen, patiënten die denken dat ze een aap zijn... en dat alles in een cartoonesk vormgegeven wereld vol vrolijke icoontjes en felle kleuren.
Ik verdenk ontwikkelaar Big Red ervan dat ze op gemakzuchtige wijze deze game hebben proberen na te maken, in plaats van zelf met leuke, nieuwe ideeën te komen.

DOKTER, VOLGENS MIJ GEBRUIKT U DE RECTALE THERMOMETER IN PLAATS VAN DE ORALE.

ACH, ZE DOEN HET EVEN GOED, ER IS HOOGSTENS WAT SMAAKVERSCHIL...

STAKENDE DOKTOREN

De reguliere singleplayer campagne is veel te makkelijk; als je wilt speer je door de opdrachten heen. De game 'verklapt' steeds wat je moet doen en je hebt altijd bakken met geld ter beschikking.
Op sommige punten gaat HT wel wat dieper. Je hebt namelijk op behoorlijk veel zaken invloed. Van de frisdrankenautomaat tot het salaris van je artsen, van de hoeveelheid vuilnisbakken tot de werklust van je personeel. Maar goed, dat is basic sim stuff, die sowieso goed uitgewerkt behoort te zijn.

ONDERMAATS

Op andere punten voelt Hospital Tycoon als een haastklusje. Zo is de A.I. van de patiënten en je personeel ondermaats. Soms blijven ze plakken in de omgeving of gaan ze een kamer niet in, ook al is die vrij. In Sandbox mode stuitte ik ook op rare verschijnselen. Soms leken mijn doktoren wel te staken. Hoe ik hun salaris ook verhoogde, ze weigerden patiënten te behandelen waardoor de helft van mijn zieken stierf. Het had ironisch genoeg iets komisch maar dit kan niet de bedoeling zijn. Daarnaast gebeurde het wel eens dat patiënten 'vergaten' te betalen.
Je zult begrijpen dat ik van dit soort zaken op den duur last van acute 'irritatio irritantus' kreeg.



CONCLUSIE

Hospital Tycoon is een grappige ziekenhuis soap maar mist de diepgang van zijn spirituele voorganger. Bovendien kent de game te veel slordigheden.



JAN

SCORE **55**

De singleplayer is zo makkelijk, daar rush je in een oogwenk doorheen. De Sandbox mode redt de boel gelukkig nog een beetje.

HOSPITAL TYCOON
PC
BIG RED SOFTWARE / CODEMASTERS
1 SPELER
OUT NOW
7+



PSP

PARAPPA THE RAPPER

Tien jaar geleden kwam PaRappa the Rapper op de PlayStation uit. Dat is precies toen Maarten examen deed voor z'n diploma veterstrikken. Nu komt de game opnieuw uit, op de PSP. Mooie gelegenheid om onze jonge hond zichzelf even bij te laten scholen.



PaRappa is een papier dunne puppy die verliefd is op Sunny. Die verliefdheid is alleen (nog) niet wederzijds, dus daar moet aan gewerkt worden.
PaRappa komt erachter dat hij als held meer kans maakt bij z'n liefde en die heldenstatus ligt in het verschiet als hij uitgroeit tot een echte rapper. Immers, als je kan rappen, ziet de wereld er heel anders uit, dan maak je indruk en kun je de chicks met een natte vinger lijmen. Maar rapper worden... dat gaat niet vanzelf natuurlijk!

RITME

In de eerste stage zie ik PaRappa staan naast een soort van leermeester in een eenvoudige, kiddy omgeving. De meester heeft een uienkop. Hij doet bewegingen voor die ik, PaRappa dus, moet nadoen. Dat houdt in dat ik op ontzettend foute en übervrolijke rapmuziek knoppencombinaties moet indrukken die die uienkop voordoet. Op het juiste moment natuurlijk, zodat de rap een beetje om aan te horen is.
Niet echt moeilijk dacht ik, maar dat viel vies tegen. Al na twee minuten in stage 1 begon de ellende. Het is echt onwijs pittig! En dat terwijl het er zo doodsimpel uitziet!



Volgens mij houden rappers meer van knoflook dan van uien.

Na een tijdje kutten, kwam ik erachter dat je je moet inleven in de game. Het lukt niet als je als een stijve hark op je stoel blijft zitten. Je moet meetikken met je voet, meeschudden met je hoofd en op de juiste tellen op de juiste knoppen rammen. Pas als je dat doet, ga je lol aan deze game beleven.

VOOR LUL

PaRappa is alleraardigst maar als je zonodig een ritmegame wilt spelen op je PSP, dan zou ik je toch Gitaroo Man Lives willen aanbevelen. Bedenk echter wel dat ritmegames op handhelds sowieso geen perfecte combinatie zijn, als je onderweg speelt tenminste. Bij ritme hoort immers beweging en je staat echt keihard voor lul als je op het station staat te bewegen met een PSP in je handen en een koptelefoon op je kop.
Er werd mij meerdere malen gevraagd waar m'n begeleider was...





CONCLUSIE

PaRappa the Rapper is een grappige game met een oersimpel concept waarbij de muziek en het vereiste ritmegevoel aanstekelijk werkt op voeten en hoofd. Bijna net zo leuk als Gitaroo Man Lives.



MAARTEN

SCORE **71**

Ik heb met deze game een week lang elke dag een half uur voor aap gestaan.

PARAPPA THE RAPPER
PSP
SCEJ / SONY / SCEB
1 - 4 SPELERS
OUT NOW
3+

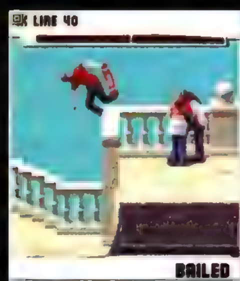


PREVIEWS

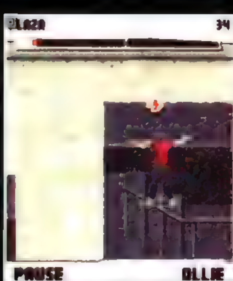
SKATE

ELECTRONIC ARTS WWW.EAMOBILE.COM

De Tony Hawk serie is al vele jaren heer en meester als het gaat om skateboardgames. EA lijkt daar echter iets aan te willen gaan doen met de nieuwe skategame genaamd, hoe bedenk je het, Skate.
Op pagina 64 kun je lezen wat Jurjen van de console versie van de game vindt, hier alvast een korte vooruitblik op de mobiele variant.
Skate laat zich gemakkelijk besturen en dat is al een belangrijk pluspunt. Simpele toetscommando's met je stick of je numerieke toetsen zijn genoeg om de skater, die je zelf kunt customizen, in beweging te zetten. Met de 5 toets of door het pookje in te drukken, zal hij zich opmaken voor een sprong. Laat je de knop/stick los dan gaat hij de lucht in. Druk je nogmaals op de knop dan laat je hem een 360 maken.
Je skater zal op de omgeving reageren. Zo zal hij automatisch grinden als je op een buis landt, maakt hij een wallride als je zijwaarts tegen een muur boardt en maakt hij moves in de half-pipe als je je pookje beweegt. Het werkt allemaal zo vanzelfsprekend dat we heel graag snel met een review versie van deze game aan de slag willen.







THE SIMPSONS: MINUTES TO MELTDOWN

ELECTRONIC ARTS WWW.EAMOBILE.COM

In de huid van Homer Simpson moet je ervoor zorgen dat de gevaarlijke kerncentrale niet ontploft. Daarvoor heb je slechts een paar minuten dus haast is geboden!
Je stuurt Homer door Springfield heen en tracht alle dolgedraaide bewoners te omzeilen, terwijl je onderweg de nodige roze donuts oppikt. Onderweg word je bijgestaan door een varken dat je de weg wijst en zul je obstakels en puzzels op moeten lossen.
Onze eerste indruk is zeer positief. We hadden alleen een beetje een probleem met het zoeken naar bepaalde objecten.
Steeds wanneer je bij een behulpzaam iemand belandde, moest hij weer iets van je.
Zo was je dus langer dan je lief is op zoek naar voorwerpen en dat kost tijd. Kostbare tijd in dit geval.
Toch belooft The Simpsons: Minutes to Meltdown een erg grappig avontuur voor de mobiel te worden.





GAMES

GAMES GETEST OP SONY ERICSSON K800i
Deze en andere games zijn te vinden op de wapsite van Power Unlimted.
SMS POWER naar 4777 of voer wap.powerunlimited.nl op je mobiel in.

BURNOUT

EA WWW.EAMOBILE.COM

Burnout op de consoles is fantastisch, en mijn verwachting was dat dit ook op de mobiel het geval zou zijn. Helaas valt het uiteindelijke resultaat een tikkie tegen.
Burnout draait niet alleen om rammen en beuken, maar ook om racen natuurlijk. Helaas is dat bij de mobile versie niet het geval. Daar staat het beuken en botsen centraal en dat voelde toch niet helemaal goed.
Burnout is een topdown racer geworden waarbij telkens twee wagentjes in beeld te zien zijn. Meestal is het de bedoeling om tegenliggers dan wel tegenstanders te rammen. Hoe meer takedowns hoe beter je scoort.
Leukste onderdeel is de Hold the Spot mode, waarbij je in een cirkel midden in het scherm moet blijven rijden.
Burnout is leuk, maar het woord 'fantastisch' dat op de consoles volledig op z'n plaats is, zouden we hier niet willen gebruiken.





SCORE: 7

DIE HARD 4.0

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

Yippee Ki-Yay! Motherfuckers! We kennen hem wel, die kreet van Bruce Willis die in de huid van John McLane kruipt voor zijn rol in de Die Hard films.
Dat er geen console game van gemaakt wordt, vonden we al vreemd, maar dat er juist een mobile game verschijnt, verbaast ons des te meer.
Verrast waren we ook over de kwaliteit van de game; die is gewoon dik in orde.
Die Hard 4.0 is een typische, zeer vermakelijke, side-scroller geworden. Lekker knallen, beetje springen en klauteren, en het werkt allemaal feilloos. De actie is redelijk snel maar nooit zo snel dat het geheel onspeelbaar wordt.
De moeilijkheidsgraad ligt wat ons betreft precies goed, met uitzondering wellicht van de bossfight, die kan irritant worden omdat ie net even te snel gaat.

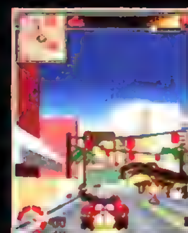
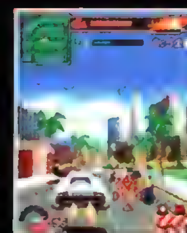



SCORE: 7

DRIVER LA UNDERCOVER

GAMELOFT WWW.GAMELOFT.COM

De Driver serie heeft zijn hoogtijdagen inmiddels wel gehad. Toch komen er met enige regelmaat nieuwe Driver games uit. Nu Ubisoft de serie naar de PSP en de Wii overzet, kon het mobiele platform kennelijk niet achterblijven en zie hier: Driver LA Undercover is geboren.
Op zich zijn we best te spreken over het stijltje waarvoor gekozen is. Undercover heeft een beetje een comic karakter gekregen met veel vrolijke pastelkleuren.
De hoofdmoot bestaat uit simpele rijopdrachten (beuk een auto, rijd van punt A naar B...) met daarnaast wat missies te voet, maar die hebben niet zo heel veel om het lijf. Ze bestaan voornamelijk uit schuilen achter wagens en schieten.
Driver stelt niet teleur, het had wellicht allemaal wel wat sprankelender gekund; de echte hoogtij dagen zijn inderdaad voorbij.

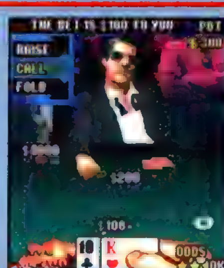



SCORE: 7

TOP 5

POWER UNLIMITED DOWNLOAD

1. Midnight Hold'em Poker
2. Brain Challenge
3. 2006 Real Football
4. Asphalt 3: Street Rules
5. Platinum Mahjong





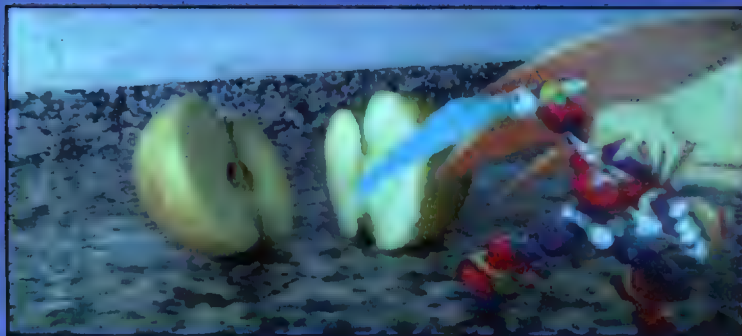
SMS POWER naar 4777 voor toegang tot de wapsite. Of voer wap.powerunlimited.nl in je browser.



MaffeMugShot

Hiernaast vind je een gamecharacter en het is de bedoeling dat je het figuurtje uitknipt (netjes) en er vervolgens een grappige foto van maakt met je mobieltje. Hou daarbij het uitgeknipte figuurtje tussen de telefoon en het te fotograferen slachtoffer of object en druk af!

De winnaar van vorige maand is: Glenn Gengten en hij wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.



Heb je de foto gemaakt, haal hem dan even van je mobieltje af (doormiddel van Bluetooth, memorycard of gewoon door je mobiel aan je PC te hangen).
Stuur je foto naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. MaffeMugShot. De leukste inzender krijgt een ereplaats in het blad en wint een Nationale Entertainment Bon ter waarde van 50 Euro.
Let op: deze keer geven we een extra prijs weg want als jij deze maand de winnende foto maakt ontvang je, naast de Nationale Entertainment Bon, ook nog eens een The Simpsons goodie pakket!

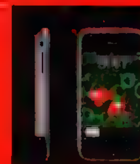


NATIONALE
EntertainmentBon
MUZIEK FILMS GAMES

NEWS



Naast auto's maakt Porsche tegenwoordig ook telefoons. Heel mooi vanuit design oogpunt, maar de functies zijn een beetje achterhaald.



De iPhone heeft een klein probleem. Nu hij net in Amerika is uitgebracht, komt aan het licht dat het touch-screen toetsenbord niet optimaal werkt. Een beetje als de Samsung E900 waarmee je regelmatig 'per ongeluk' toetsen aanraakte waardoor er zomaar gebeld werd of hele SMS berichten verdwenen.



Opmerkelijk. Een Brits onderzoeksbureau heeft uitgevogeld dat er jaarlijks ongeveer 850.000(!) telefoons door het toilet worden gespoeld. Wij vragen ons af hoe je dat doet. Sta je dan tijdens het zeiken te bellen? Of te kotsen met je mobieltje in je borstzak?
Volgens datzelfde onderzoek worden 810.000 telefoons vergeten in de kroeg, 315.000 blijven in de taxi achter, 225.000 verdwijnen in trein en metro en 116.000 telefoons belanden in de wasmachine tussen de vuile was.



Sony ontkent vooralsnog alle geruchten over een PSP telefoon. Wel vreemd dat op afgebeelde tekeningen patent is aangevraagd. Kom op Sony, een telefoon waar je PSP games op kunt spelen, dat willen we toch allemaal!



Naast de Transformers game voor de console is er ook een Transformers game voor de mobiel in aantocht.

Vers van de pers. Sony Ericsson heeft drie Bluetooth horloges aangekondigd. Ze zijn er in drie smaken: Classic, Music en Executive. Alle drie de telefoons beschikken over sms en beller info alsmede muziek info. Daarbij heb je de mogelijkheid om je volume te regelen evenals van nummer te wisselen.





Net zo vers als het nieuwtje hierboven, is de onthulling van de nieuwe CyberShot telefoon, de K850i en een tweetal Walkman Phones, de W910i en de W960i.





De echte kost klauwen met geld dus mocht je wat minder ruim in je slappe was zitten, dan kun je nog altijd de Nokia N95 look-a-like (rechts) aanschaffen.



COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Media
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut) Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice. Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 431, 3000 AK Rotterdam.

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Jeroen Roding, Steven Saunders, Boris van de Ven, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Karin Bieshaar, Jelka Bongaerts, Kieke Escarabajal, Veronique de Groot, Martijn van der Neut, Rowan Stroo, Arnout Verheij
UITGEVER Frans Klaassen
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508 E-mail: sales@pcengames.nl www.pcengames.nl
ACCOUNT MANAGERS Karel Broshuis, Pim Versteijne, Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-55 666 22, 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 92, 3000 AB Rotterdam
Abonnementsvoorwaarden Een abonnement kost € 39,60 (12 nummers) of € 20,35 (6 nummers) als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 2,05 extra per betaling. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Geef beëindiging van het abonnement uiterlijk zes weken voor het aflopen van de betaaltermijn door via www.zester.nl/klantenservice, bel 0900-7693786 (10 ct/min) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 7, 3000 AA Rotterdam. Losse verkoopprijs: Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen geschiedt volgens de Levervoorwaarden Premies en Handelsartikelen (www.zester.nl/powerunlimited/shop). U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, o.v.v. welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Bent u woonachtig in België, ga dan voor een abonnement naar www.powerunlimited.be/abonnerenbelgie of neem contact op met PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 v-1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement.



NOG EFFE TER HERINNERING: DONDERDAG 30 AUGUSTUS WORDT BESLIST WIE ER NAMENS NEDERLAND WORDEN AFGEVAARDIGD NAAR DE WCG FINALES IN SEATTLE. SURF NAAR WWW.WCG.NL ALS JE DAAR GRATIS BIJ WIL ZIJN. J.J., MAARTEN EN WARD (POWERWEB), DIE ALS ADMINS FIGUREERDEN TIJDENS DE VOORRONDEN, ZIJN ER IN IEDER GEVAL AL HELEMAAL KLAAR VOOR!

BLOND HAAR EN BLAUWE OGEN ZIJN TWEE VAN DE ZEVEN SCHOONHEDEN. IN HET GEVAL VAN RACHEL UIT NINJA GAIDEN: SIGMA KUNNEN WE DAAR NOG VOLLE LIPPEN, EEN WELGEVORMDE NEUS EN EEN SLANKE TAILLE BIJ OPTELLEN. DAT ZIJN ER DAN VIJF. EN DIE ANDERE TWEE, DIE KUNNEN JULLIE ZELF WEL BEDENKEN...

"WIE IS ER GOED IN TIMESPLITTERS? HANS KLOK!"

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

15% Manhunt 2 spelen en niet begrijpen waarom men zo boos is.

12% Genieten van The Darkness. Eindelijk weer een vernieuwende shooter.

8% Nu al bepalen dat we volgend jaar Barcelona kiezen in FIFA en Pro Evo omdat Henry naar die club gaat.

11% Ruzie hebben over de vraag of Pokémon nu leuk is of niet.

6% En daar volstrekt niet uitkomen.

5% Bepalen wat online leuker is: Warhawk op de PS3 of Shadowrun op de Xbox 360.

4% Koffers pakken voor de vakantie.

13% Geilen op ons wagenpark in Forza 2.

14% Al onze onderlinge geschillen uitvechten in FlatOut: UC. We kunnen het iedereen aanraden.

8% Trots zijn op "onze jongens" uit Delft die zo'n toffe adventure maakten met Overlord.

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Een game als Manhunt 2 is natuurlijk gemáákt voor de bijschriften van Ed. Deze heeft 't in eerste instantie niet gehaald maar vonden we té leuk om jullie te onthouden.



JA, IK WEET DAT HET NIET LEKKER IS OM SCHEERMESJES TE MOETEN DOORSLIKKEN, MAAR BEKIJK 'T EENS VAN DE ZONNIGE KANT: JE BENT NU WEL METEEN DE BAARD IN JE KEEL KWIJT!

"WIE IS ER GOED IN STRONGHOLD? DANIËL DE RIDDER!"

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

- ★ Waarschijnlijk maakten we een primeur mee. Een reviewable copy spelen van een game die waarschijnlijk nooit uitkomt. Hebben wij iets gezien dat jullie nooit zullen zien. Nanananana!!!!
- ★ Ninja Gaiden: Sigma op de PS3 een 93. Helemaal verdiend. We zullen echter niet openbaren dat de mindere goden op de redactie af en toe muurvast zaten in dat spel...
- ★ Weer een review van Sam & Max in de PU? Wie weet moeten we eens gaan checken bij LucasArts of die games wel echt bestaan of dat Jan een hele slimme methode heeft ontdekt om elke maand een extra opdracht te scoren.
- ★ Leuk natuurlijk dat FlatOut: Ultimate Carnage, maar na het spelen van die game moeten we weer helemaal leren rijden in Forza 2 en al die andere racesims. Het spel verpest je compleet. Gelukkig dat van die Dijsselbloem geweld tegen auto's wel mag.

TO DO LIST

- KIJKEN OF MANHUNT 2 IN DE WINKELSCHAPPEN LIGT OF NIET.
- WARHAWK SPELEN, WARHAWK SPELEN EN ALS ER DAN NOG TIJD OVER IS: WARHAWK SPELEN.
- PROBEREN NIET JALOERS TE ZIJN OP JAN EN J.J. DIE AAN HET ZONNIGE STRAND VAN SANTA MONICA WAARSCHIJNLIJK TOCH EEN VAN DE VETSTE E3'S OOIT GAAN MEEMAKEN. ONDER HET MOTTO: 'KLEIN MAAR FIJN'.
- AL ONZE NOG NIET AFGERONDE HANDHELD GAMES HELEMAAL UITSPELEN OP DE DI VERSE STRANDEN WAAR WE HEEN GAAN.
- GOED IN DE GATEN HOUDEN OF JEROEN ALS REVIEWER VAN MANHUNT 2 NU NIET OPEENS MET EEN PUTDEKSEL OM DE HOEK STAAT. WANT WIE WEET HEEFT DIE DIJSSEL BLOEM TOCH EEN PUNT...

"WIE IS ER GOED IN BRAIN TRAINING? BRAM SOM!"

UITSLAG ZOMERSPECIAL KENNISQUIZ
1.B 2.D 3.C 4.B 5.D 6.B 7.A 8.B 9.C 10.A 11.B 12.D 13.B 14.C 15.A



CHICK VAN DE MAAND

PERSOONLIJKE TOP 3

1. The Darkness
2. Sam & Max Episode 6
3. FlatOut: Ultimate Carnage

1. The Darkness
2. FlatOut: Ultimate Carnage
3. Manhunt 2

1. The Darkness
2. The Darkness
3. The Darkness

1. The Darkness
2. Ninja Gaiden: Sigma
3. Sam & Max Episode 6

1. The Darkness
2. Pokémon Diamond / Pearl
3. Manhunt 2

1. Metroid Prime 3
2. Pokémon Pearl
3. Pokémon Diamond

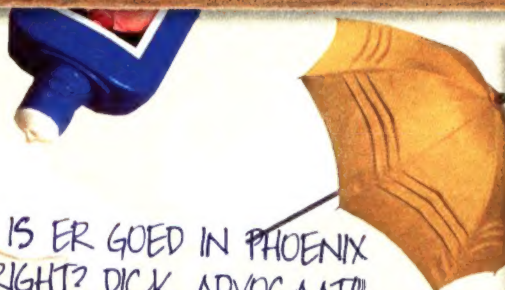
1. Flatout: Ultimate Carnage
2. The Darkness
3. Manhunt 2



- DE HOTELKAMER IS GEBOEKT. STEVEN EN JAN GAAN RUIM DE TIJD NEMEN OM BIOSHOCK TE CHECKEN.
- ALLE FIGURINES ZIJN UIT DE KAST GEHAALD, AFGESTOFT EN OP JEROEN Z'N BUREAU GEZET OM HELEMAAL IN DE SFEER TE KOMEN VOOR DE REVIEW VAN TRANSFORMERS: THE GAME.
- VEEL AANDACHT VOOR DOWNLOADABLE GAMES OP XBOX LIVE ARCADE, PLAYSTATION NETWORK EN VIRTUAL CONSOLE.
- DE E3 IS GEWEEST EN JE MAG ZO'N PAGINA OF VEERTIEN VERWACHTEN OVER ALLES DAT WE DAAR GEDAAN, GEZIEN, GEHOORD EN GESPEELD HEBBEN.
- MAARTEN SPEELT TABULA RASA EN DE NIEUWE GUILD WARS: EYE OF THE NORTH.
- VERSLAG VANAF EEN GEZELLIG THE WITCHER EVENT.
- VANWEGE DE ZOMERSE HITTE ZOEKEN WE VERKOELING OP DE 360 MET SURFS UP.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD -

PU 165 LIGT 27 AUGUSTUS OP JE DEURMAT



"WIE IS ER GOED IN PHOENIX WRIGHT? DICK ADVOCAAT!"

OPLOSSING PUDOKU

1	6	4	5	2	3	8	9	7
3	8	5	1	7	9	4	2	6
7	2	9	4	8	6	3	1	5
8	3	2	9	6	4	5	7	1
6	5	1	8	3	7	2	4	9
4	9	7	2	5	1	6	3	8
2	4	6	7	9	5	1	8	3
9	1	3	6	4	8	7	5	2
5	7	8	3	1	2	9	6	4

SCHIJTGAME VAN DE MAAND

EINDELIJK HEBBEN ER WEER EEN: HOSPITAL TYCOON. DEZE GAME IS ZO NEP DAT ALS JE HET TE VEEL SPEELT, JE WAARSCHIJNLIJK MET EEN ACUTE BUIKLOOP NAAR HET ZIEKENHUIS MOET.



"WIE IS ER GOED IN COOKING MAMA? WIM KOK!"



VOOR MEER ABONNEE AANBIEDINGEN CHECK PAGINA 18 / 19


CLUB
WIIBOXSTATION
AVOND!


HELAHOLA, WAAR DENKEN WIJ HEEN TE GAAN?
EH.. NAAR BINNEN?


UW RATING GRAAG.

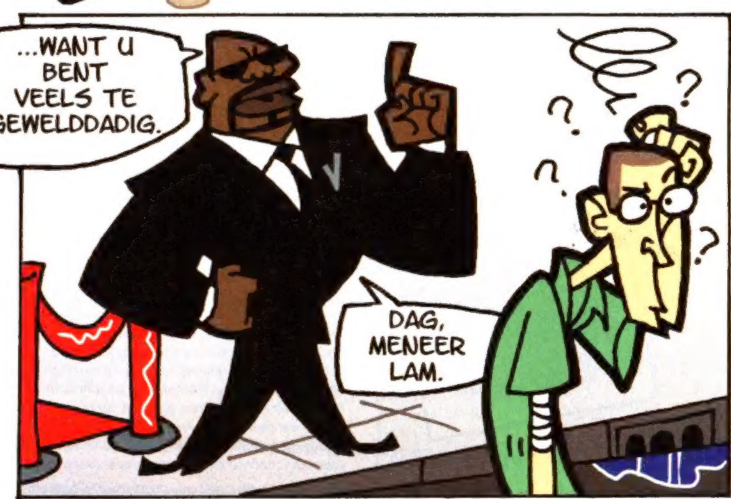

EENS KIJKEN... DANIEL LAM UIT MANHUNT 2...
EEN ADULTS ONLY RATING?
JA, NOU EN?


NOU, MET EEN A.O. RATING KOMT U ER NIET IN.
WAT? HOEZO DAT!
WEL...


OH, OGENBLIKJE, WILT U EVEN OPZIJ?
THANKS


PLAF
PLAF
NICE
'NAVOND, HEREN.


WAAR WAS IK...?
A.O. RATING...
OH JA, WIJ KUNNEN U NIET TOELATEN ...


...WANT U BENT VEELS TE GEWELDDADIG.
DAG, MENEER LAM.